FFX2等11款大作攻略以及鬼武者3等26款新作情报公开!!

2003 8

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

总第108期

定价 8.4元



注目③ 知名游戏胡谈乱侃

注目② 26款新作大集结

注目① 12页FF大攻略

最终幻想X2攻略

全部隐藏要素揭晓

最速 全面 详实 值得期待

鬼武者·无赖传/灵魂能力2/寂静岭3/火炎纹章·烈火之剑/FF水晶编年史

鬼武者3发表

最终兵器彼女/我的画册/WRC2

海贼王·大海的梦想

动作游戏魅力永恒

真三国无双系列乱弹

科普园地

用GBA看电影/良心硬件指南

烧录卡导购(国货完全介绍)

攻关必备

新作情报全面托出

旧作霸道研究与最

11款大作解体真书

怒涛攻略

天诛3 星海传说3·混沌军势

世界传说 樱大战·女神转生3

送VCD 电击收藏5

▼魅力抢先探 最终幻想X-2

VR战士4进化版

▼精选百分百 混沌军势剧情看板

▼专题打包走 最终幻想XI世界猛探

▼国产玩家团 梦游美国恐龙谷世界第一


CAPCOM
P.N.03
PRODUCT NUMBER
3.27发售预定


GAMECUBE
敏捷的回避,致命的攻击。

电软六人手记

编辑手札

这些日子，编辑们真是超级辛苦，为了能够使本期杂志按时推出，挑灯夜战成了家常便饭，坐地铁赶不上最后的末班车的情况也时有发生。希望我们的辛苦能够换来玩家一句“还不错”。

风林



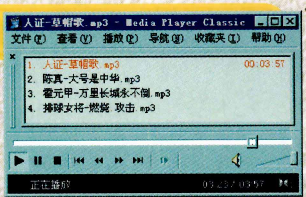
● 为了鬼束千寻，我也要将星海打穿。

● 本月原定进行“银河战士PRIME”的完全攻略，却因定的碟子没能及时到手而作罢。不知道下期还有没有时间，像这样拿遍大奖的作品，如果没能“真正”为大家推荐一下，遗憾非常。

● “彩民Ⅱ”诞生——风林再次回归购买彩票的队伍中，第一周即中5元两注，运气不错，虽然是花了50元的……我的500万，哪年能实现？

● 北京又有人看到飞碟了，还拍下了录象。不过看过老人家的DV片后，更对自己当年的遭遇而惋惜。那次的飞碟的外形可是非常明显啊（外形轮廓看得一清二楚）！如果能拍下的话一定让那些所谓的专家心服口服。风林不怕别人笑自己疯癫，因为真正愚蠢的恰恰是那些指着别人鼻子的家伙。

天师



■ 本期推荐DVDRIP影片——史泰龙《最后的刺客》。上大学时看过，已知其不俗。

■ 现在本人的工作电脑超级好用，看来和AMD处理器和微软的XP系统有莫大干系。希望AMD继续发扬敢打敢拼的不要命精神，造福大众。总有一天，AMD处理器的NOTEBOOK会在大陆买到，那时我天语一定入手一台玩。

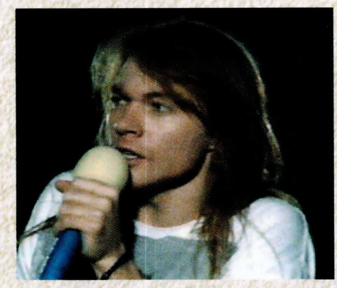
■ 从新浪等网站高兴地看到，M$公司在2002年内净赚78亿美元，在IT业界高居榜首。我想，盖茨先生一定会将XBOX游戏事业进行到底。

■ 下了七八十年代的一些中外影视老歌，非常满足。而看了动画片《国王与小鸟》，总算弥补了上小学时看不懂此片的遗憾，并向中国译制片配音前辈致敬。

■ 有一篇小文叫《生于七十年代初期的同志们》，很令天语感动。

宇部

● 上星期和风林去一级影院的小厅，观看基努李维斯的《正义守望者》，整个影厅的观众不超过十人。只是片子水准太差，看了一半就有些昏昏欲睡了。之后坐地铁，在站台上的某个海报上发现了换装马里奥，实在佩服广家的创造力。本期准备来个竞猜，有读者能找到的话奖励四个汉堡（笑）。



● 偶然翻出失踪很久的GUNS N' ROSES 1992年东京演唱会，迅速搜索到最爱听的patience，一口气看了五六遍。虽然是插电的版本，但也感觉相当动听。

PERFECT

■ 鬼武者3发表，法国影帝尚·雷诺加盟，这个曾经“不太冷的杀手”会变得冷血吗，请大家留意本期无双报道。



■ 位于“新马太”核心地段的老巢即将翻盖，被迫不断求租房子后得到的经验是千万不能相信中介公司。

■ 收集了《大闹天宫》、《三个和尚》等国产老动画，现在翻回头看这么多年前的东西依然有感觉，阿达等老一辈制作人的严谨作风和奉献精神令人钦佩。

■ 左图为寂静岭3的原画设定。

■ 本期推出FFX2超长完全攻略，敬请关注！

星尘大海



■ 2003.2.27六时零九分真33入手，当夜十二时四十二分小强、武神、偶像、黄氏全满。

■ 2003.2.28午时十六分人妖、坦克、周拔刀、独眼全满。

■ 2003.3.1凌晨二时十八分……体力不支已睡六小时十八分ZZZZZZ……

■ 现在，正为全LV20在中华大地奔走中。

■ 将来，修炼到3.27“国际机战发售节”为止。

■ 未来——如果α2没有达到α的高度就不用谈未来了！！！

MASCAR

■ 本月又购入大量DC正版游戏，以前那些标价数百元的游戏现在花二三十元就可以搞定，MASCAR的很多心愿也因此圆满。

■ 由于近日家中有客人居住，所以每天早晨的DDR健身行动暂停，强烈期待恢复中。

■ 骇人听闻的清华北大食堂爆炸案终于告破，曾经在大学食堂里留下美好回忆的偶终于把心中的一块石头放下。

■ WE6FE现在使用德国队已经有了一些心得，以后将和阿根廷并列成为对战首选球队。



↑图注：虽然被丑闻困扰，但他仍然是目前世界上最出色的门将之一。



封面：星海传说3

电子游戏软件 GAME SOFTWARE CONTENTS

VOL.108 2003/8

最强攻略

P62 最终幻想 X-2
全中国最速最强最全面大攻略
最细剧情 最速研究 游戏资料 一期全面放出

彻底攻略

天诛3 苍天之怒……74
世界传说……77
怪盗史莱·库巴……80
真·女神转生3……82
逃亡……86
侍 完全版……90

无双报道

鬼武者3……10
鬼武者无赖传……11
灵魂能力2……12
寂静岭3……13
最终幻想 水晶编年史……16
最终兵器彼女……18
世界拉力锦标赛2……20
海盗王·大海的冒险……22
黑色细胞ZERO……24
那惟一的人……26
火炎纹章 烈火之剑……28
功夫大恐慌……30
P.N.03……30
随身玩伴 我的画册……31

特别策划

动作游戏永恒的魅力……46
真三国无双系列 乱弹

科普园地

用GBA看电影……94
良心硬件指南……95
烧录卡导购……96

格斗天书

王者的游戏——VF4EVO……98

游戏研究所

樱大战 热血青春……38
混沌军势……40
星海传说3……42
真三国无双3……44

其它栏目

编辑手札……2
目录……3
游戏新闻眼……4
中国电玩榜……8
编辑点评……35
闯关族的家……50
大墙画廊……55
电击看板……92
秘技天地……104
漫画欣赏：塞尔达传说……106
幕末风云与明治维新……110
流行巴士GO……114
GAMEBAR……116
新作发售情况表……120
东游记……121
龙哥热线……122
游戏新作情报……124
RPG幻想辞典……128

电击目录

- 业界前沿报道：灵魂能力2、语音控制游戏
- 魅力抢先撩：最终幻想X-2、VR战士4进化版、银河战士精华
- 专题打包走：最终幻想XI世界猛探
- 国产玩家团：桂林李翊丰“梦游美国”恐龙谷赛道成绩世界第一！
- 精选百分百：混沌军势
- 销量排行榜：龙珠Z、街道BATTLE、樱大战、星海传说3、真·三国无双3
- 游戏攻略地：真·三国无双3珍贵道具获得、樱大战终极超杀如何实用

GAME INDEX

PS2

鬼武者3……10
鬼武者无赖传……11
灵魂能力2……12
寂静岭3……13
最终兵器彼女……18
世界拉力锦标赛2……20
海盗王·大海的冒险……22
那惟一的人……26
随身玩伴 我的画册……31
最终幻想 X-2……62
天诛3 苍天之怒……74
怪盗史莱·库巴……80
真·女神转生3……82
逃亡……86
侍 完全版……90
全球行动……124
魔界村在线……125
三国志9……125
三国志8威力加强版……125
合金弹头3……127
荣誉勋章·日初……127

XBOX

功夫大恐慌……30
纽约计划……124
阴影……124
星球大战·共和国的骑士……126
斯波伍德与埃里克……126
洛克人X7……126
忍者龙剑传……127

GC

最终幻想 水晶编年史……16
P.N.03……30

GBA

火炎纹章 烈火之剑……28
世界传说……77

PS

黑色细胞ZERO……24

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
主编：杨柯来
执行主编：杨帆
地址：北京6129信箱
邮编：100061
编辑部电话： (010) 64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话： (010) 64472177
广告部电话： (010) 64472180
广告制作： (010) 64472190
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

GAME NEWS

游戏新闻眼

本期新闻眼统计时间

3月3日～3月17日

GAME SOFTWARE EXPRESS

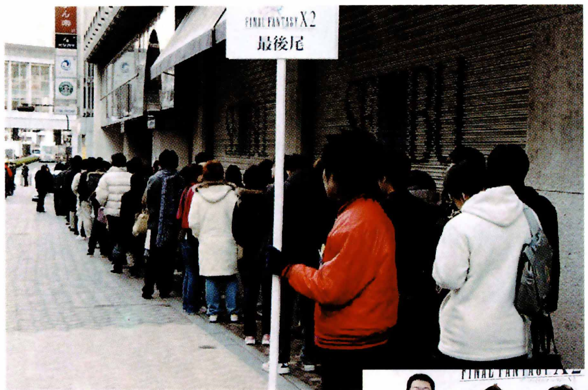
SOFTWARE FFX-2在意料之中热卖 3日13日首发销量即破百万

本刊日本专讯　备受瞩目的FFX-2于3月13日在日本发售，结果发售当天的销量即突破百万，成为了继去年WE6以来唯一一款家用机上百万大作。

在3月12日的发售前夜，很多游戏专卖店门口就出现了彻夜坐等的狂热FANS，次日清晨，都内近郊、新宿等专卖店门前已经排起了三百人的长龙，为了不至于发生混乱场面，许多卖店不得不提前到早上6点半就开门营业。史克威尔社长和田洋一、ENIX社长本多圭司以及为FFX-2演唱主题歌的幸田未来也前往新宿为游戏造势，并向两位从发售前夜就开始苦苦等候的玩家表达了敬意。

由于史克威尔为这次发售所做的准备很充足，所以没有发生供不应求的局面，首批出货的180万套软件在发售当天就卖出了大约7成，实际销量接近120万套，估计能够达到史克威尔制定的200万套的销售目标（日本本土）。


↑FFX2中最经典最值得纪念的一刻。



↑无论你怎样看待史克威尔的游戏，FF系列的热销似乎已是毫无悬念的事情。


↑绝大部分预约的玩家都在发售当天拿到了游戏。


↑大腕们与彻夜苦等的铁杆玩家合影留念。

SCOOP “made in china”才是正版主机 索尼宣布PS2生产线全部迁往我国

本刊日本专讯　索尼在最近宣布，他们将在今年4月把所有的PS2生产线迁往我国。很明显，索尼希望利用我国较为廉价的劳动力进一步降低主机成本，以便在已经陷入胶着状态的价格大战中占据主动。


↑全球的出货量已经突破5000万台的PS2。

根据索尼通过相关机构发布的消息，SCE目前在日本和我国的台湾省都没有PS2生产基地，鸿海精密工业以及华硕电脑两家公司是其在我国的主要合作伙伴。未来SCE将继续加强与我国厂商的合作，把除半导体芯片之外的全部PS2生产线迁至我国，扩大设在台湾省的生产线，以尽快满足日益扩大的市场需求。

目前，索尼的这一举动已被业内人士视为PS2春季降价的一个重要信号，而另一方面，我们也可以把它看作索尼为今秋发售的行货版PS2所进行的准备。

SCOOP Zanthus公司公布问卷调查结果 揭晓美国玩家对于游戏业的看法

本刊美国专讯　最近，Zanthus调查公司就游戏业的现状对498名美国玩家进行了问卷调查，经过整理其结果如下：

- 92%的年轻人拥有游戏主机；
- 14～17岁的男性非常喜欢游戏，接触游戏时间平均在10年以上，每周游戏时间约23小时；



- 18～26岁的女性也表示对游戏感兴趣，接触游戏时间平均在6年以上，每周游戏时间约8小时；
- 18岁以上的玩家对于业界的现状表示满意；
- 39%的青年玩家认为游戏还有提高的余地；
- 大部分玩家认为画面效果是游戏最重要的部分；
- 18岁以下的玩家GC拥有量最高；
- 绝大多数玩家认为GC是面向小孩子的游戏主机，PS2和XBOX则是面向全年龄的主机。

SCOOP 媒体披露“真相”，PS3将提前至2004年发售！！ 索尼出面辟谣，称CELL尚处开发阶段，提醒玩家不要轻信谣言

本刊综合消息　来自我国台湾省某日报的消息称，一直受到媒体高度关注的索尼PS3的发售日期将比许多人的预想提前很多。具体的发售计划可能是2004年春率先在日本发售，同年秋天登陆北美。

上述消息传出后，索尼方面立即发表声明予以否认。索尼官方发言人称：“该报道纯属捏造，有关新主机的定价、发售日、名称和具体规格目前都没有确定。这些报道称我们会在新主机中应用CELL处理器的最新技术，并将在明年发售PS3，可是CELL目前还处于开发的初期阶段，我们根本无法赶在2005年之前发售PS2的后续主机。”

虽然索尼坚决否认了PS3提前发售的消息，但是来自各大媒体的报道还是搞得玩家满头雾水。例如《商业时报》和Bloomberg等权威媒体都曾报道说PS3将提前到2004年发售。甚至有媒体透露，位于台湾省的PS2主要生产基地将会在下个月开始进行PS3主机的生产测试。

不过据日本业内人士的分析，以目前PS2压倒性的优势而言，索尼没有理由提前发售PS3，上述消息的可信度并不是很高。



↑在互联网上广为流传的一张PS3的外观假想图，似乎PS3还是一部横竖都兼顾的主机。

SOFTWARE

日本林克受冷落，美国林克有人缘
《风之韵》预约量打破北美记录

本刊美国专讯　在日本未能形成轰动的GC大作《塞尔达传说·风之韵》，在美国却创下了一个惊人的记录：截止3月中旬该游戏的预约量已经达到了56万套，成功的超越了去年《横行霸道：罪恶都市》所创下的预约记录。

《塞尔达传说·风之韵》预定3月24日在美国发售，在为期一个月的预约活动中，美国任天堂所接收到的56万套预约量已经接近该游戏在日本发售数月后65万套的总销量。由于这些预定的玩家大部分会在发售当日取货，相信在发售当天必将再次引起轰动，创造记录。

网络商店Electronics Boutique的副总裁Jerry Madaio表示："塞尔达传说是我们Electronics Boutique自开展预约服务以来反响最好的游戏，它的表现甚至超过了去年红透北美的"横行霸道"。很明显，对于GC玩家而言这是一款'必备'游戏！"





←以风之韵为蓝本改编的塞尔达漫画，欧美风格。

NETWORK

XB Live与PS2网络套件双获佳绩
索尼、微软网络斗法日趋白热

本刊综合消息　与任天堂对网络游戏的暧昧态度不同，微软和索尼对于拓展网络事业的决心和努力已经逐步转化为了成果。

微软在最近发布消息称，他们在去年11月推出的Xbox Live已经卖出了35万套，成绩相当惊人。对于Xbox Live的用户来说，微软提供的大量可供下载的内容的确十分诱人。截止今年3月，首批提供下载的《MechAssault》附加内容已经被下载了17.2万次，而不久前育碧提供的《分裂细胞》新任务的免费下载也给Xbox Live的用户带来了崭新惊喜，微软在网络方面得天独厚的优势正逐渐显露出来。

原美国世嘉CEO、现任微软营销部副总裁Peter Moore称："我觉得Xbox Live火爆的销售态势将成为XBOX对抗PS2并与其拉开距离的重要里程碑，尽管Xbox Live只对应宽带用户，但是这项服务还是得到了越来越多人的认可。"



↑Xbox Live售价50美元。

与微软Xbox Live相对应的消息是，PS2网络套件的销量也超出了索尼的预期。据路透社报道，自去年8月底PS2网络套件在美国发售以来已经卖出了50万套，而且奇货可居，索尼方面正在督促工厂彻夜生产，以争取在3月31日前完成100万套的出货目标。

在单机游戏的平行线上，索尼和微软在网络领域的激战也愈演愈烈，本刊将在后面的新闻分析中刊登双方为拓展欧洲网络市场所进行的明争暗斗，请读者注意收看。

EVENT

樱大战歌谣CD获日本金碟大奖
帝国歌剧团为颁奖大会激情献声

本刊日本专讯　来自此间的消息称，由エイベックス发售的"樱大战4～恋爱吧少女～全曲集 檄！帝～最终章"荣获了第17届日本金碟（Gold Disk）大奖。

在3月13日举办的颁奖仪式上，帝国歌剧团的成员们热情地演唱了"帝击（檄！帝国华击团）"，在接下来的颁奖致词中，为真宫寺樱配音的横山智佐小姐激动地说道："樱的历史已有7年了，这是幸运的7年，今天我能站在这个领奖台上是一件非常光荣的事情，我要在此感谢广井王子和田中公平先生给予了我这样一个值得纪念的机会。"

日本金碟大奖的评选原则是在娱乐界发售销量达到100万以上的作品。"樱大战4～恋爱吧少女～全曲集 檄！帝～最终章"凭借最高销量当之无愧地荣获了"年间动画相册奖"。







↑颁奖的瞬间。"樱大战"不仅在日本业界确立了地位，而且正在向全世界推广。
→站在领奖台上激动不已的高乃丽（玛利亚）和百合子（李红兰）。

SCOOP

游戏方糖麻烦不断，英国销售雪上加霜
著名电器流通商Dixons停止销售GC及其周边

本刊英国专讯　来自英国Mirror的情报称，英国最大的电器流通商Dixons将在近期停止销售GC主机及其一切相关产品，理由是GC在去年底没有任何大作于欧洲发售，硬件销售软弱无力。



←欧洲的游戏专卖店。

上述消息爆出后，许多人都对GC在英国的前景表示了担忧，但是任天堂似乎却对此不以为然，他们的发言人称，任天堂与Dixons间的业务合作并不多，况且在Dixons退出后还有ToysR、VirginMegastore、Argos及Woolworths等多家英国流通商的4500家卖店销售GC主机，所以英国玩家绝不会因此而受到影响。

不过事实并非任天堂所说的那样乐观，作为英国最大的家用流通商，Dixons占全英国电子市场近20%的份额，它的退出肯定都会对本来就陷入尴尬的英国GC带来更大的麻烦。而且最近又有消息说，另一家拥有330家卖店的流通商GAME也打算终止销售GC主机及其配件。由此可见，在软件商纷纷修改自己的GC软件计划后，销售商也开始对GC丧失信心。对于以盈利为目的的卖店而言，货架的空间是有限的，与其摆着少人问津的GC占地方，还不如换成PS2或其它畅销商品为自己赚取更多的利润。

尽管GC凭借3月初在欧洲发售的生化0等大作开始反弹，但是专家指出其前景并非一片光明，真正的咸鱼翻身还需要一段时间。



焦点特评A SCOOP!!

论手机游戏平台之争



2003年手机游戏已经成了游戏市场的重头，几大手机公司纷纷出台自己的开发平台和各种支持项目，力求吸引更多的开发者到自己旗下。竞争不仅是在手机硬件平台上，也在软件开发平台上。

手机平台：摩托罗拉vs.诺基亚

作为全球手机两大厂商，为了争夺手机游戏市场，摩托罗拉和诺基亚不仅提供了各种手机硬件，也提供了全方位的开发支持服务计划。

2003年1月8日，摩托罗拉在中国上海宣布推出全球手机开发支持计划——MotoCoder。这项计划的目的是给全球手机开发人员以一个开放的交互的平台，给摩托罗拉手机游戏的开发者们提供免费的开发工具、技术培训、产品推广、商业模型和发行方面种种支持。摩托罗拉这次选择上海作为第一届MotoCoder开发者聚会的举办地点，再次显示了中国作为全球最大手机市场的吸引力。

一家老牌的编程工具软件公司Metrowerks提供了CodeWarrior IDE开发环境给摩托罗拉手机的开发者们。CodeWarrior是一套很强大的软件编程环境，目前是PC和XBOX，NGC等游戏开发必备的工具之一。

而诺基亚则推出了N-Gage，一种多用途平台，把掌机和手机的功能结合到一起。这种设计思想无甚新奇，市场上已经有很多成熟的例子，把PDA（个人数字助手）和手机的功能结合起来。但N-Gage是第一个真正称得上强大的游戏平台。N-Gage使用了更强大的C++编程。由于有些游戏容量太大（上兆），无法从网上下载，因此专门推出了内存卡作为这些游戏的存储媒体。

但为了硬件处理能力的增强，N-Gage也付出了代价——机体臃肿。这也是这种混合型设备的通病。目前N-Gage还没有发售，这种新的设备和随之而来的新的商业模式是否能够得到开发公司和玩家的认可还是未知数。

开发平台：J2ME vs.BREW

目前的手机游戏，已经由早期的短信游戏、WAP浏览器游戏、过渡到了更复杂更强大的用JAVA和其他解释性语言编制的游戏。

短信游戏，顾名思义，就是使用手机输入文字，然后传输到服务器，服务器处理，然后把结果返回给玩家。这种游戏显然是比较原始形态的文字游戏，另外费用不菲(短信按条收费）。WAP浏览器游戏，则是在1999年开始出现的WAP浏览器（类似于小型的网页浏览器）上，到制定的网站（URL），下载并使用菜单选项进行操作，服务器处理玩家的输入，然后更新网页。虽然WAP浏览器游戏比短信游戏进了一步，可以显示更复杂的内容，并且收费不再按条收费，而是按时间收费，但它基本上还是静止的页面浏览，其游戏性和交互性很受局限。这两种游戏目前都已经逐渐式微。

目前手机游戏开发公司所开发的，主要是基于JAVA和其他解释性语言的游戏。使用JAVA，手机游戏基本上可以实现以下几种类似的游戏：

●早期街机游戏：早期街机游戏图像简单，操作容易，很容易被移植到手机上。像吃豆、打宇宙飞船等游戏，其游戏性仍然无可挑剔，并可触发玩家的思古之情。

●猜谜和智力游戏：比较静态的游戏，适合大多数休闲玩家。

●动作游戏：动作游戏，同样由于其操作简单，成为手机游戏的首选（起码目前手机上不会出现RTS等需要复杂控制的游戏）。

●体育游戏：高尔夫球,篮球等游戏。

在全球范围内，手机的开发平台有两大标准：J2ME和BREW。J2ME是Jave 2 Platform, Micro Edition的缩写，意思是Java 2平台，微版本。它是JAVA语言的一个简略版本，专门针对手机和各种便携式设备。目前对J2ME提供支持的厂商比较多。而BREW是Binary Runtime Environment for Wireless (BREW)的简称，是由QUALCOMM公司提出的标准，只针对美国市场，并被美国最大的手机运营商Verizon所支持。

从技术角度讲，开发手机游戏技术含量低，工作简单。一般3-5人,包括编程美工，几月甚至几周时间，就可开发出一个手机游戏。从投资人角度讲，投资少，见效快。一般开发一个游戏机游戏需要投资150到500万美元之间，而手机游戏只需要10万美元以下。而且，手机为开放式平台，开发者无需获得手机厂商许可，付高额的权利金。

由于开发手机游戏拥有以上的诸多优点，中国国内的手机游戏开发公司日渐增多。看来手机游戏将和网络游戏一样，成为近期中国游戏市场的一个亮点。

文/特约撰稿人 叶展

S SCOOP

旧瓶新酒，味猛料足 新《游戏批评》三月底面市

本刊讯 《游戏批评》经过近半年的酝酿改造，将于3月底正式推出2003年第一辑。新《游戏批评》继续保持业界关注，游戏评论为主，即“编辑方针”是所标榜的“一个游戏软件既是一件“商品”，又是一件“作品”，我们更应该站在“作品”的角度去评价它！”新批评最大的变化在于由以国外尤其是日本游戏业界为主转变为更多地关注国内业界，更多地刊登由国内作者撰稿，关于国内业界的评论。它的原创性和可读性，亲切感都大大加强。



↑封面未确定

这辑《游戏批评》的主要内容包括：中国游戏人生存状况调查、电影剧本作家所不了解的游戏、深作欣二与钟楼3、生化危机漫谈、世嘉街机历史等许多可读性极强的文章。

欢迎对游戏文化、游戏评论、业界进展有高见，有话在喉，不吐不快的作者来稿，这毕竟是国内唯一一本重量级游戏评论杂志。

E-Mai来稿请发至：yxpp@vip.sina.com。

S SOFTWARE

铁拳5、VF QUEST已得到证实 6款大作续篇情报震撼发布

●永恒的阿卡迪亚2：世嘉OverWorks小组的著名制作人大场规胜近日证实，《永恒的阿卡迪亚2》的开发策划工作已经被纳入日程。

●VF QUEST：一直渺无音信的VFQ终于被铃木氏再次证实。据悉该作在去年夏天就已经开始制作，VF系列的角色将以5头身登场，并加入了RPG和冒险要素。

●王国之心2：来自QUITER网站的消息说，全球销量突破200万套的《王国之心》续作正在秘密开发中，史克威尔将在近期公布游戏的相关情报。

●杰克与达斯特2：由Naughty Dog开发、SCE发行的PS2游戏《杰克与达斯特》的续作在美国正式公开，据说2代将在今年夏天发售。



↑杰克与达斯特2的开发中画面。

●传说系列新作：根据NAMCO官方主页暗示的情报，NAMCO极有可能在3月20日公布一款“传说”系列的最新作品。

●铁拳5：与以上消息相对应的是，NAMCO证实目前正在制作铁拳系列的最新作。

焦点特评B SCOOP!!

『给微软看的颜色……』

无论是论现金的保有量还是在软件业里的名气，微软都是当仁不让的老大。

“老大”这个词，通常指的是那些不但惹不起，就连躲都不一定躲得起的大家伙。

这个世界上敢给这种大家伙颜色看的人并不多，但也绝不是没有。

就在比尔·盖茨执著地坚信美元无敌的时候，EA和Eidos却出人意料地轻轻扇了他一记耳光。

这真是有趣极了。

*　　*　　*　　*

3月14日是微软开始在欧洲推广Xbox Live网络套餐的日子，而就在两周之后，这台主机在本星球上最大的竞争对手SCEE，也将开始在英国测试PS2的网络布局。



↑PS2网络计划强调游戏以外的下载服务。

光是占得时间上的先机并没有什么用，先行者先行出局的故事在电玩界已经发生了很多次。问题的关键在于能不能率先抢到有决定力量的软件商的支持，所以，微软很自然地找到了EA和Eidos，很自然地用美元来说服世界第一和欧洲第一这两个游戏发行商，让他们全力推出支持Xbox Live的游戏。

这本来好像是铁板钉钉、顺理成章的事情，但是这回人像好象偏偏不干了。

Eidos和EA的回答简单而干脆：微软的手实在伸得太长。

Xbox Live的计划，从游戏发行到网络服务全部都归比尔·盖茨属下控制，那让游戏商赚什么钱去？最终就算能够拿到点什么，也不过是微软赏赐的残羹剩饭而已。与之相比，索尼的行事风格就聪明得多：SCEE只管销售硬件，网络的铺设和盈利由游戏商自己负责，发行商可以预见自己将在网络里获得多大的利润，自然就有强大的动力去开发相应的游戏。

当然对于微软来说，Xbox Live在欧洲的开局并非一无所有。Inforgrams的Unreal Championship、Ubi的Splinter Cell网络版、THQ的Moto GP都是重量级的拳头，但这些软件全部加起来，恐怕还是远远抵不上Ever Quest PS2版的震慑力——EQ在欧洲和美国实在是太有名、太赚钱了。

在这种情况下失去EA、Eidos这种厂商的支持——特别是在这两家公司已充分表现出希望为竞争对手开发网络游戏的意愿下失去支持，这对微软绝对是个不小的打击。

*　　*　　*　　*

在研发Xbox版单机游戏的时候，微软大把贴钱，给开发商提供开发资金，同时派遣技术人员提供技术支持，最后在销售推广上再力推一把。这种做法在很大程度上减少了开发商的风险，不但软件开发商能赚到更多的销售收益，微软也能够由此获得所需要的用户数量，是一种几乎双赢的模式，因此吸引了欧美差不多所有知名的软件公司（比如Ubi的Splinter Cell就是这种合作方式的典范），Xbox也以此在欧美站稳了脚跟。



然而网络游戏就是另外一种情况了。

事实上，游戏厂商对于网络游戏的开发费用和开发成本并不像单机游戏那么在意。因为网络游戏的利润来源在于手中的客户，只要抓住一定数量的客户，就等于开采到了一个源源不绝的油矿，在连续几个月里只要等着数钱就行了。但现在Xbox Live的理念是把所有网络客户都交到微软手里，这样的话，就算微软全额投资游戏开发，开发商和发行商也根本赚不了多少钱，这种给微软打工兼做嫁衣裳的傻事，恐怕没几个公司愿意长久地干下去。EA和Eidos的拒绝，其实本该在意料之中。

*　　*　　*　　*

在对待网络游戏的态度上，微软暴露出了其在商业操作中的幼稚与不成熟。作为软件行业的霸主，微软似乎还没有能够很好地完成向真正商人的转化。一个聪明的商人懂得如何让自己与自己的合作伙伴共同富裕，而微软唯一懂得的盈利手段，却是通过消灭所有伙伴与敌人所得到的垄断。

这与索尼充满大智慧的商业手段相比，高低立现。

不过谁也不想把合作的大门关上。表态过后，EA和Eidos马上都声称与微软的谈判还是正在进行中。为了Xbox Live的推广，比尔·盖茨有意在五年里花上20亿美元，毕竟钞票的诱惑还是巨大的——虽然必须得要和巨鳄保持一定距离，但巨鳄身边的银子实在是太可爱了。

游戏界之所以难以有垄断，正是因为有这样的软件商们存在。

文/特约撰稿人 王俊生

新闻短波

★据Forbes报道，世界富豪排行榜中，任天堂的山内溥会长以14亿美元的总资产位列第303位。

★史克威尔下属流通会社Digicube将在3月26日推出两张《灵魂能力2》的原声CD，其中收录了35首游戏中的BGM，售价3800日元。

★LucasArts宣布，PC版动作冒险游戏《印第安那琼斯：皇帝的坟墓》的制作已经完成，将在3月26日发售，而PS2版的开发工作也将于近期完成。

★来自互联网的消息称，GT生父山内一典日前在接受媒体采访时透露，他希望能在《GT赛车4》中实现许多“GT3”中无法实现的构想，例如对应网络、引入伤害值概念、跑车会因碰撞而损坏等等。

★英国公司Mucky Foot Productions日前宣布，他们将把由著名华人影星周润发主演的动作片《防弹武僧》改编为游戏，并由Empire Interactive在今年年底推出家用主机和PC版。

★截止3月15日，VF4进化版在日本的销量仅有不到6万套，销售情况没有达到预期。

★最受瞩目的XBOX游戏《光环2》将由原计划的今年推出延期到2004年发售，该消息是由开发小组Bungie公司在其官方网站上发表的。

★有未经证实的消息说，原来山内承诺一定会在今年春天发售的《FF水晶编年史》将延期至夏季推出。

★KEMCO宣布正在为GC开发一款类似MGS的潜入型动作游戏，并将在今年的E3展上正式公布。

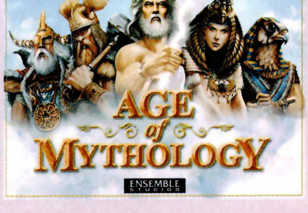
★被许多玩家奉若神灵的PS2 RPG《异度传说》将在近期推出2980日元的廉价版本。

★FFX-2在我国台湾省的发售也很成功，3月12日晚以FF为主题的Cosplay盛况空前，首发的300多套软件在13日上午便全部告罄。

★由于PS2版《龙珠Z》的销量惊人，INFOGAMES决定于3月25日将1995年的PS游戏《龙珠Z：Ultimate Battle 22》在美国重新推出。该游戏由BANDAI制作，此前并没有发售美版。

★NAMCO宣布，3月27日发售的XBOX版《灵魂能力2》将支持分辨率1280x720的高清晰彩电。

★微软近日宣布，他们发行的即时战略游戏《神话时代》(Age of Mythology)自去年11月1日发售至今年3月1日，已经卖出了100万套。该游戏由制作“帝国时代”Ensemble Studios公司负责开发。



中国电玩榜

本期公告：
1.随着白金究极大作《真·三国无双3》和《最终幻想X－2》的发售，今次的排行榜终于加入了新血，期待这两款游戏能进前五甲，353和FF的FANS要加油多多捧场了。
2.统计截止共收到有效选票1224张。

2003年第8期(统计时间2003年3月2－3月15日)

1 最终幻想10
上期 2



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：系列画面最强
计票：413

2 黄金太阳
上期 1



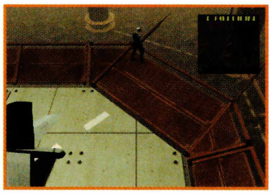
机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：GBA销量最高RPG
计票：398

3 生化危机
上期 3



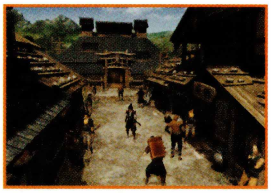
机种：GC
类型：AVG
厂商：CAPCOM
其他：完美复刻版
计票：393

4 合金装备·索利德2
上期 5



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KONAMI
其他：小岛秀夫得意作
计票：351

5 鬼武者2
上期 17



机种：PS2
类型：AVG
厂商：CAPCOM
其他：追踪·松田优作
计票：316

排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	票数
6	最终幻想8	PS	RPG	SQUARE	—	310
7	超级机器人大战R	GBA	SLG	BANPRESTO	—	242
8	真三国无双3新	PS2	ACT	KOEI	—	212
9	恶魔城·月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	—	181
10	莎木2	DC	FREE	SEGA	—	163
11	口袋妖怪·蓝宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	162
12	实况世界足球·胜利十一人6	PS2	SPG	KONAMI	—	143
13	最终幻想X－2新	PS2	RPG	SQUARE	—	133
14	口袋妖怪·红宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	129
15	真三国无双2	PS2	ACT	KOEI	—	111
16	生化危机3·最终逃脱	PS	AVG	CAPCOM	—	97
17	火炎纹章·封印之剑	GBA	SRPG	NINTENDO	—	92
18	宿命传说2	PS2	RPG	NAMCO	—	90
19	恶魔城·白夜协奏曲	GBA	ACT	KONAMI	—	88
20	王国之心	PS2	ARPG	SQUARE	—	82

1月27日～2月2日
各主机的游戏销量比例

PLAYSTATION	1.7%
PLAYSTATION2	68.6%
XBOX	14.0%
GAMEBOYADVANCE	13.0%
GAMECUBE	2.7%

2月3日～2月9日
各主机的游戏销量比例

PLAYSTATION	1.0%
PLAYSTATION2	67.0%
XBOX	1.7%
GAMEBOYADVANCE	19.2%
GAMECUBE	11.1%

★由左表可以看出，随着GBA上《口袋妖怪·红蓝》的持续热卖，以及PS2上晢要上百万的白金大作《魔颤2》的发售，以上两款主机对应软件销售持续升高，在一月底二月初时由于世嘉的当红街机游戏《死亡之屋3》移植XBOX，使得XBOX的软件销量立刻有了奇迹的进步，看来缺少大作支持依旧是XBOX软件销售的瓶颈所在。

日本家用机新作期待排行榜

排名	游戏名称	机种/类型	厂商/发售日	票数
1	勇者斗恶龙8	机种:PS2 类型:RPG	厂商:ENIX 发售日:未定	3975
2	生化危机4	机种:GC 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:未定	1993
3	第二次超级机器人大战α	机种:PS2 类型:SLG	厂商:BANPRESTO 发售日:3月27日	1850
4	樱大战5	机种:PS2 类型:SLG	厂商:SEGA 发售日:未定	1436
5	天诛3	机种:PS2 类型:ACT	厂商:FROM SOFTWARE 发售日:4月24日	1362
6	最终幻想·水晶编年史	机种:GC 类型:ARPG	厂商:SQUARE 发售日:2003年春	970
7	灵魂能力2	机种:PS2 类型:FTP	厂商:NAMCO 发售日:3月27日	885
8	勇者斗恶龙怪兽篇·旅团之心	机种:GBA 类型:RPG	厂商:ENIX 发售日:3月29日	816
9	动物之森2	机种:GC 类型:ETC	厂商:NINTENDO 发售日:未定	737
10	火炎纹章·烈火之剑	机种:GBA 类型:SRPG	厂商:NINTENDO 发售日:4月25日	705

瞩目



★在生化4即时演算画面的强大威慑下，大家对该作的期待可谓满点，重新登场的里昂、传说的悲剧结尾、屏幕上闪现的“暴走”字样，一切构成了该游戏为系列最高期待度的理由，传言生化5也在筹备中，丧尸不死。

家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏名称	机种/类型	厂商/发售日	销量
1	魔颤2新	机种:PS2 类型:ACT	厂商:CAPCOM 发售日:1月30日	364209 总:364209
2	口袋妖怪·红宝石蓝宝石	机种:GBA 类型:RPG	厂商:NINTENDO 发售日:11月21日	96839 总:4001057
3	魔界战记新	机种:PS2 类型:RPG	厂商:日本-SOFTWARE 发售日:1月30日	69926 总:69926
4	信长的野望·苍天录新	机种:PS2 类型:SLG	厂商:KOEI 发售日:1月30日	67697 总:67697
5	太鼓的达人	机种:PS2 类型:ACT	厂商:NAMCO 发售日:10月24日	66389 总:390746
6	007夜火新	机种:PS2 类型:ACT	厂商:EA 发售日:1月30日	50890 总:50890
7	力量棒球5	机种:GBA 类型:SPG	厂商:KONAMI 发售日:1月22日	40404 总:109935
8	任天堂精选集新	机种:GC 类型:TAB	厂商:NINTENDO 发售日:2月7日	35980 总:35980
9	装甲核心3·寂静战线	机种:PS2 类型:STG	厂商:FROM SOFTWARE 发售日:1月23日	31981 总:135280
10	拉切特与克兰克	机种:PS2 类型:ACT	厂商:SCEI 发售日:12月3日	28350 总:505579

瞩目



★虽然魔颤2的发卖依旧的热闹非凡，罕有的双DVD－ROM也让玩家们曾经期待满点，不过就像兄弟作品生化系列一样，似乎快餐吃得多终究是要腻的，本作至今徘徊在40万份左右，没有进展，CAPCOM的保本计划要落空的样子。

日本街机游戏最新排行榜

	游戏名称（基板、厂商、类型）	投币率
1	育成足球2001－2002 (naomi2、sega)	77867
2	世嘉四人麻将 (naomi2、sega)	26880
3	VR战士4·进化版 (naomi2、sega)	22145
4	头文字DVer.2 (naomi2、sega)	20864
5	太鼓的达人4 (不明、namco)	18367
6	机动战士高达·联邦对吉翁DX (naomi、capcom)	9655
7	RACE ON! (system、namco)	8382
8	火热棒球2002 (system246、namco)	7011
9	死亡之屋3 (chihiro、sega)	6168
10	灵魂能力2 (system246、namco)	5684

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	THE SIMS	ps2、ea、etc
2	GTA·罪恶都市	ps2、rockstar、act
3	大逃亡	ps2、scee、act
4	DNACING STAGE PARTY EDITION	ps、konami、act
5	FIFA2003	ps2、ea、spg
6	指环王·双塔	ps2、ea、act
7	CRASH BANDICOOT:THE WRATH OF CORTEX	ps2、vivendi universal、act
8	007·夜火	ps2、ea、avg
9	DANCING STAGE EUROMIX	ps2、konami、act
10	WWE SMACKDOWN! SHUT YOUR MOUTH	ps2、thq、act

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每隔半月由本刊发出的不同纪念奖品，更有可能获得年度大奖。

北京	周容君	广东	黄华强	辽宁	李楠	山东	张翼	湖南	谢辞
上海	黄圣宾	北京	张曦	江苏	郑卫然	贵州	王春兰	安徽	柏津
河南	李新	河北	韩晓辉	上海	刘峰	广西	陈嘉宁	北京	齐梦捷
山东	冯帮伟	吉林	王桐	云南	闵航远	广西	黄嘉泳	四川	钟进
四川	邓永涛	吉林	刘赢征	河南省	宋亚东	广西	莫思铭	吉林	张淑艳
湖南	黎昂	河南	郑盛峰	上海	陆悦铭	广西	谢轶	黑龙江	张怡宏
上海	许涤华	浙江	顾嘉煌	湖北	罗利强	辽宁	吴航宇	河北	刘涛涛
安徽	薄涛	湖北	吴镇锋	湖北	王雷	贵州	顾菁	上海	史建忠
江苏	刘炜	甘肃	陈志强	广西	林卫	宁夏	王洋	江苏	吴益宁
北京	吉爽	上海	王鑫	吉林	陈飞	北京	赵寰宇	北京	张良

无双报道

时间是1582年。在烈火燃烧的本能寺中，那个男子在战斗着。他就是鬼武者 · 明智左马介。
敌人是幻魔，不，是仍然抱有野心的织田信长。
左马介终于迎来了和信长最后决战的时刻。

时间是2004年。和平的巴黎突然遭到了幻魔的袭击。
街道市区变成了地狱，人们和战士们纷纷死在了幻魔的手中。
就在这时，地狱里出现了和幻魔战斗的男子。
——他的名字是杰克 · 布朗。

两个男人的命运究竟会怎样呢?
他们的故事会怎样联系、发展呢?
激烈的战斗终于迎来了最终一幕。

鬼武者3

PS2
CAPCOM
ACT
2004.3

百万大作续篇正式公开　两大明星演绎最后一作

创造PS2第一款百万销售成绩的系列软件“鬼武者”最新作“鬼武者3”终于发表。与事前许多玩家预料的相同，本作再次起用了一代人气偶像金城武，明智佐马介再度登场!

在3月13日的发表会中，CAPCOM令人惊讶的宣布最新作将采用双主角的全新系统，除了大家熟悉的金城武以外，法国著名电影明星尚 · 雷诺也将参与游戏的开发制作。演员阵容之强大前所未有，毫无疑问会成为本作最大的卖点。

情节方面，与前两作形成巨大反差的是本次的故事发生在2004年的法国巴黎，由于时间错乱，大批幻魔生物突然出现在巴黎街头，使整个城市陷入瘫痪。就在明智佐马介与幻魔交战之时，由尚 · 雷诺扮演的杰克 · 布朗出现与其合力消灭黑暗势力。

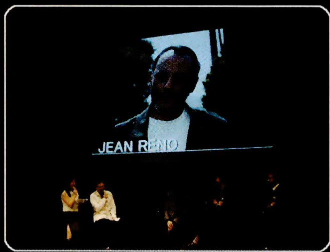
据悉，“鬼武者3”将会是系列的最后一部作品，在当初设计的就是一个三步曲的游戏，而在3中，明智佐马介将会与幻魔BOSS信长进行对决。

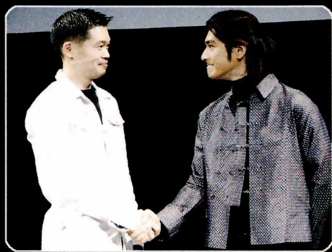
由于本作的画面全部采用了多边形绘制，因此在操作上CAPCOM方面也作出了细腻的调整，力争让玩家彻底的感受到本作是一款真正的三维游戏。尽管还未决定具体的操作方式是否会有所改变，但可以确定的是CAPCOM绝对不会让本作的操作方式完全照搬前作的。

游戏的发售日暂定为2004年3月，请留意我们今后的追踪报道。









↑　3月13日，玩家期待已久的发表会终于如期召开，制作人员全体到场助阵，尚 · 雷诺也在法国发表了讲话。这次金城武再次试镜已经不同于当年，对于游戏的制作过程已经驾轻就熟，相信无论是在动作还是在演技上都会有新的突破。作为系列最后一部作品，无论如何也不会差。



CG影像　仓泽干隆

代表作：《寄生夏娃》《生化危机0》《钟楼3》

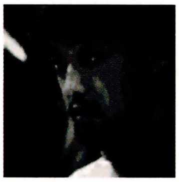
在日本大学艺术学部电影学科毕业后，依次在广告制作会社、广告代理店、CG制作会社工作，2000年进入Robot会社。曾制作过动画作品、电视广告、电视节目标题、剧场电影、电视游戏等数个CG、VFX。



动作监督　甄子丹

代表作：电影《铁猴子》《Blade2》《英雄》

《黄飞鸿外传—铁猴子》、《刀锋战士2》等电影中出演，作为一名动作影星及动作监督(武术指导)在世界上都享有美誉。在获美国奥斯卡最佳外语片《英雄》中和李连杰共同出演，扮演了相当重要的角色。



CG影像监督　山崎贵

代表作：《回归者》

参与了伊丹十三监督的《大病人》、《平静的生活》等数字合成、事件影像、诸多电视广告等。

2000年自己开始自创剧本并制作VFX，作为电影监督出道。2002年上映的《回归者》由哥伦比亚电影公司在全世界放映。



监督：稻船敬二

代表作：《鬼武者》系列《洛克人EXE》系列

CAPCOM株式会社执行役员，第二开发部部长。1987年加入CAPCOM后作为角色设计参加了《洛克人》的制作。近年来作为监督指挥游戏制作，产生出数款大作。直到现在几乎参与的制作都和《洛克人》有关。



↑　明智与杰克在法国相遇，两人要协力将占领巴黎的幻魔消灭。东西英雄的第一次碰面就在街头厮杀，背景全部即时多边形。



↑　幻魔生物突入巴黎，人们四散分逃，这场灾难究竟会给世界带来什么恶果？系列最后一作在巴黎作战又因为什么?



↑　这次游戏中的人物造型经过全面的重新的绘制，各方面都更加细腻，不愧是进入硬件开发后期的技术结晶。



↑　明智佐马介已经舞刀弄剑，砍杀幻魔。尽管本作在操作上将会有所改变，但爽快的手感是不会简化的，这点敬请放心。



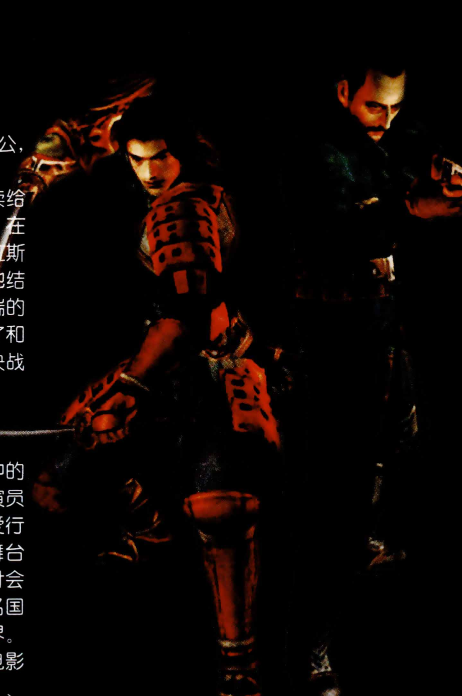
↑ 战国时代的兵士也会登陆巴黎战场吗？真是一场古今大战，时间错乱的恶果。



↑ 虽然会成为协力伙伴，但两人之间的关系也会随着剧情产生意想不到的变化。



↑ 面相狰狞的幻魔，在街面横行霸道，烧杀抢夺，普通部队是无法伤及分毫的。



明智左马介

《鬼武者》第一作的主人公，明智光秀的外甥。

左马介向已经把灵魂出卖给幻魔的织田信长发出了挑战。在打败了幻魔一族之王霍廷布拉斯之后，他的任务并没有真正地结束。左马介为了消灭苟延残喘的幻魔继续战斗。并终于迎来了和最强劲的敌人——织田信长决战的时刻。

金城武

1973年生于台湾，上高中的时被星探发现，作为歌手、演员在台湾活跃。1995年以《恋爱行星》成为突破点，后将发展舞台扩大到了香港、日本。他同时会日语、英语、汉语，作为一名国际影星活跃于电视剧和电影界。代表作：游戏《鬼武者》、电影《恋爱行星》、《不夜城》、《回归者》

杰克·布朗

新登场的人物，又一个鬼武者。法国陆军军人。被卷入突然出现在现代法国的幻魔战争中。游戏中玩家将再次领略到他精湛的演技。

尚·雷诺

1948年出生于卡萨布兰卡。在巴黎演剧学校毕业后，活动于法国电视剧和舞台剧之间。曾多次出演于老朋友——里克·贝松的电影。电影大作《莱昂》使他成为人气影星，在日本也拥有极高的口碑。他是活跃在好莱坞的世界级影星。



↑ 超华丽的必杀攻击依旧是本作的看点之一，帅哥金城武不知道又会迷倒多少日本女玩家。



↑ 如此复杂的场景，PS2的机能真的可以胜任吗？距离发售还有一年时间，到时验证吧！



↑ 敌人的种类本作也追加了许多，攻击方式也不一样，绝对是极上的动作游戏。





能够使用鬼武者极其朋友甚至幻魔的梦之对战动作游戏登场！

玩家能够使用在《鬼武者》系列中登场的角色。另外还有很多能使对战动作游戏热血沸腾的游戏系统，这一切造就了一个崭新的“鬼武者”世界。

◎单人、多人、玩法自由的对战ACT

明智左马介和柳生十兵卫不用多说了，玩家甚至还能操纵杂兵和幻魔进行对战。一刀斩的爽快感无与伦比，玩家既可以一个人痴迷地单机攻关，也可以多人疯狂对战，所以游戏方式多元化。本作和以前的“鬼武者”有很大区别，玩家将会在充满魅力的本作中体会到不同以往的感觉，相信会有更广泛的玩家投入到这里来。

◎《鬼武者》1+2角色大集合！

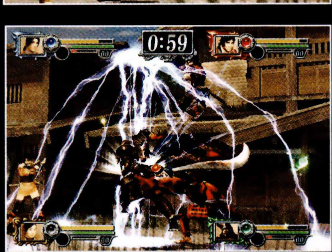
明智左马介、枫、柳生十兵卫、小谷御邑等，在《鬼武者》、《鬼武者2》里出现的角色将陆续登场。难道那位剑豪也会出现！？

◎一刀斩的爽快感和华丽效果、彻底追求对战ACT的趣味性！

尽心于对战ACT的卡普空要彻底追求本作的趣味和魅力。从简单的操作、一刀斩的爽快感和角色的动作中能看出对战ACT特有的华丽效果，再加之魄力十足的舞台，一款多元化的、丰富的对战ACT诞生了。













以大乱斗的形式登场的杂烩型游戏，虽然这样的游戏类型除了少有的几部作品可以讨好玩家外，其他的很少有成功的例子。但凭借鬼武者的人气相信仍旧是值得玩家期待的一部出色动作游戏。

游戏以全多边形的画面构成，视点移动近似于原公司早期在NAOMI基板上开发的冒险活剧动作游戏“能量宝石”，而打斗的方式也是近似于混乱状态的鏖战。

值得注意的还有游戏的场景，比如左边这幅画面就非常酷似“侍魂”的某一场地。由此想到，如果CAPCOM将本作制作成一款纯正的格斗游戏的话，相信一定会得到更多玩家的支持，也必然会成为NAMCO刀剑类格斗“灵魂能力”强有力的竞争对手，但可惜厂商并没有这打算。

不知道这一作成功的几率能有多高，虽然并不是传统的游戏方式，但厂商若要将游戏制作得好玩有趣却并不是难事。毕竟有完美的人物原型，在人气方面无论如何也不会差。发售日定在年底，相信过不了多久我们还会看到更多的新情报，期待！

女性格斗家的迷人曲线



圣战士索菲蒂亚复活
华丽的剑技令人目眩



《灵魂能力2》中造型唯美的角色一直是玩家追逐的焦点，而其中性格各异的女性格斗家更是不知吸引了多少人的眼球。借助硬件性能的提升，女性角色们妩媚的造型和轻灵的动作为玩家演绎了一场场唯美而动人的战斗。下面这些图片将为大家提供一睹她们芳容的大好机会！





↑成美娜与TAKI是系列传统的女性角色！



←遥遥领先前作的压倒性的高品质画面！



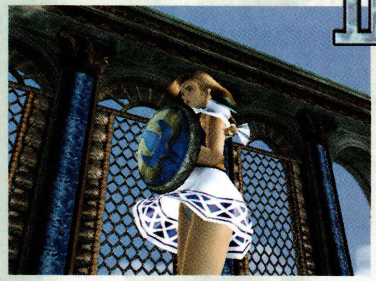
PS2	厂商：NAMCO	发售日：2003.3.27
	类型：FTG	价格：未定	监制：世取山 宏秋

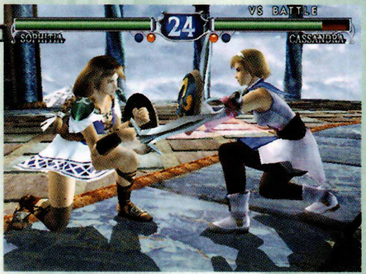


在《灵魂能力2》发售前的报道最终回，我们将为大家展示女性格斗家的无限魅力。包括最新公开的“一刀入魂娘”成美娜，游戏中共有6位风采各异的女性角色登场，拥有了这些妩媚动人的女战士，我们的战斗将更加华丽，更具表演性，也更加令人欲罢不能。

SOULCALIBUR II

灵魂能力2





令人忘记残酷的真剑对决!!



↑忍者TAKI的招牌技依然健在，从图片的血槽长度看，御剑估计无法挨过对准咽喉的这一刀。



一刀入魂娘成美娜的精彩演武画面公开！



↑在战斗中要如何活用斩马刀的长度是获得胜利的关键。



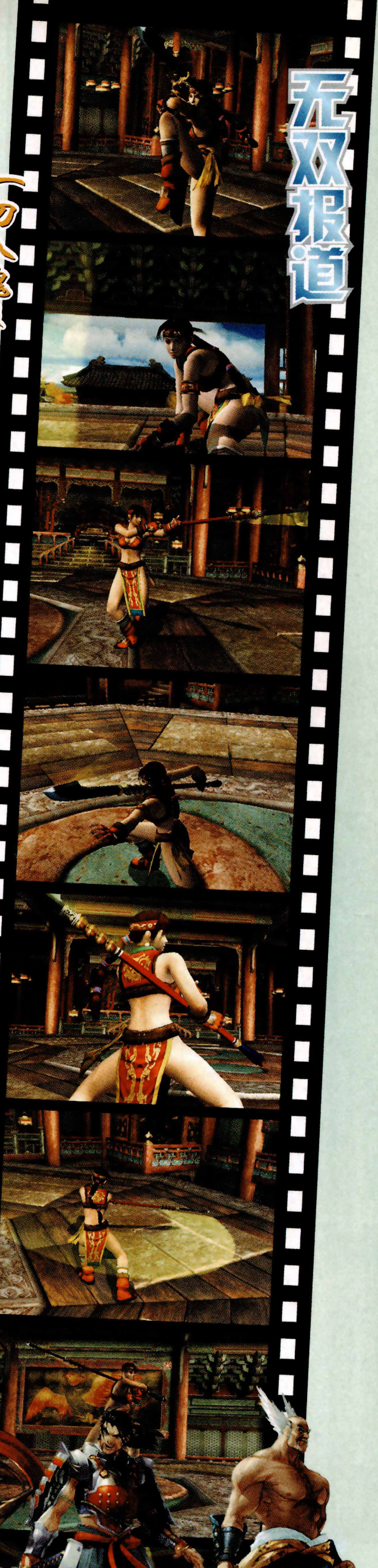
↑23岁韩国女战士成美娜的2P造型，其飘逸的秀发和充满民族特色的服装让人印象深刻。



活用角色各自的武器 战斗中立于不败之地



↑战斗场景全部由多边形描绘，而且复杂程度远超前作。上图为两位欧洲剑士的对决，圣战士索菲蒂亚能够在残酷的真剑对决中获胜吗?



全世界的武术家在这里汇聚一堂!!



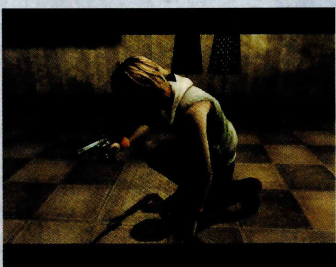


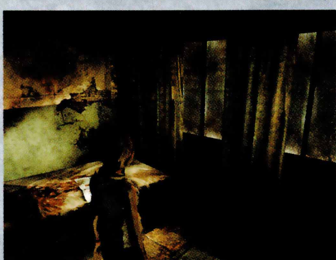
SILENT HILL® 3

寂静岭3

在前作的两年后，湖畔小镇“寂静岭”被“恶雾”所笼罩。在现实与非现实的夹缝中，赤血、铁锈……以及爱与真实。在狂乱的浓雾之镇，今年夏天，再度体验！

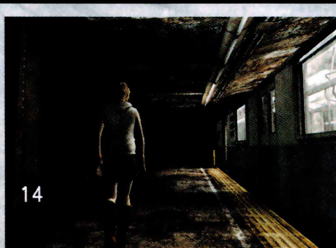
PS2	厂商：KONAMI		发售日：2003年5月
	类型：AVG	价格：未定	其他：——









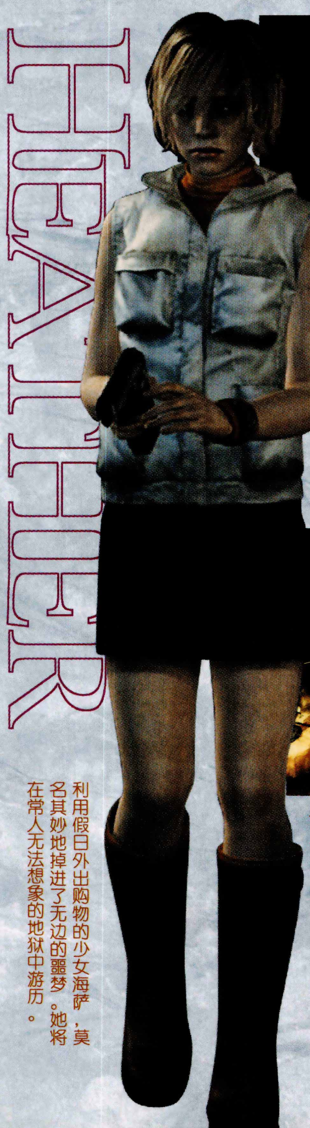


白昼之雾彻底改变了小镇寂静岭的容貌……

表面上安详自然，风光明媚，内里却隐藏着充满狂暴与恐怖的面孔。污浊的风景让人联想到死亡的颜色，徘徊的嗜血异形让人望而生畏，这就是寂静岭，一个充满邪气的世界。与前作的哈利和杰姆斯一样，被邀请来到这个小镇的海萨为了逃离这个混乱的世界而不断努力。尽管她不知道前面有什么在等着自己，海萨还是勇敢地拿起了武器。

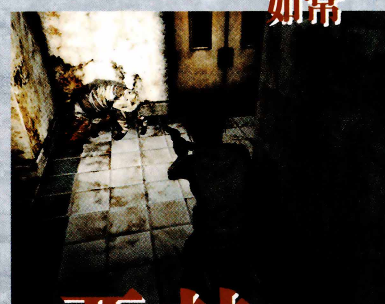






看起来和平正常的小镇，其实到处弥漫着死臭。

四处的景色依旧如常



突然传来的恐怖之声

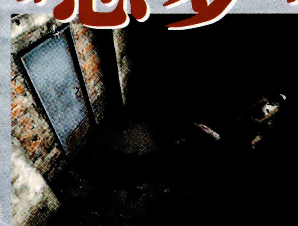
杂乱的脚步声，诡异的笑声不时从远处传来……



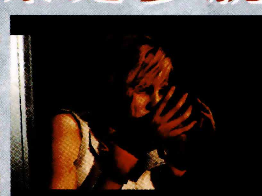
这是一场恶梦吗？



由于覆盖浓雾，小镇表面的正常与内里的非正常不断交替。



如果是梦就快点醒来吧



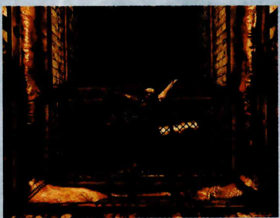
侥幸逃过数次攻击的她跪在地上哭喊着“如果是梦就快点清醒吧”！



利用假日外出购物的少女海萨，莫名其妙地掉进了无边的噩梦。她将在常人无法想象的地狱中游历。

厌恶生的死亡之镇

小镇一旦进入非正常世界，就会变得极端的厌恶“生”。想知道理由的话，只要看看小镇的街道就会一目了然。被切断的交通，被噪声和血色侵蚀殆尽的天空与空气，拖着不完全的肉体，以活人的血为粮食的怪物，这些都是“死”的象征。究竟这个小镇为什么会被死亡所支配，目前还无人知晓。玩家的任务就是帮助女主人公逃离这个人间地狱，解开寂静岭的秘密。



陷入非正常状态的小镇令人毛骨悚然。



你能在这个与生存一线之隔的恐怖世界活下来吗？

混入恐怖噪音的污浊景色

在这个非正常的世界中，不仅风景怪异，还能听到令人内心压抑的奇怪“噪音”。不管你身在何处都无法逃避，听者无一例外地陷入恐怖的深渊。究竟要怎样才能克服呢？

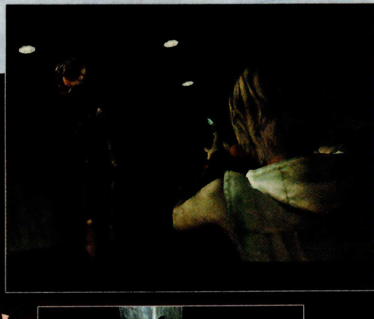




与前作一样，本作也有会发出噪音的类似收音机的道具出现，玩家还要利用它察觉危险的来临吗？

在这个噪声不断，如同荒废的世纪末的世界中求得生存是极其艰难的。

她将为了寻求真实的存在而战斗

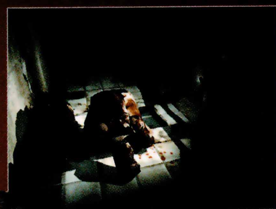


恐怖异形不断地进行着无差别的杀戮，海萨也理所当然地成为了它们的攻击对象。此时她彻底领悟到，如果不想被杀就只能杀掉对方。

扭曲的人



用铁管痛殴异形，将它彻底送入死亡地狱，再不能作恶世间。



虽然手枪的攻击力强大，但是子弹有限，必须谨慎使用。

脊椎弯曲成不可理解的怪异形状。看起来四肢只剩下了两条腿。

双头犬



嘴角滴着鲜血的犬状异形，锋利的牙齿在被撕裂的头上闪闪发光。

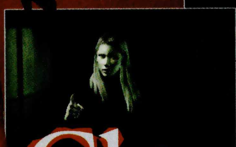
谜之女性「克劳蒂亚」——她是？



在海萨首次进入非正常世界时，见到了神秘女性克劳蒂亚。她应该是整个故事的关键性人物，但其一切情况目前不明。



她和海萨到底有什么关系？又是怎样活到现在的呢？



克劳蒂亚传达给海萨的信息意味深长。失去的乐园究竟指什么！？

Claudia

「为了找回人类曾失去的乐园，包括自己在内的一切的事物都要准备迎接原点。」

少女所踏入的世界是……



被恶梦支配的非现实中的现实

GC上的「FF」，由“纽带”连接的史诗…



无论前方的路有多艰险 只要和朋友一起

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

最终幻想：水晶编年史

GC	厂商：SQUARE		发售日：2003年春
	类型：A·RPG	价格：未定	其他：——

FF系列最新作近期大量涌现。除了像《FFT-A》这样新形式的在GBA上登场的作品以外，本作《水晶编年史》同样是史克威尔为任天堂阵营打造的一款超级大作，就在FF迷翘首期盼的同时，任天堂饭斯也一定欢呼雀跃。

背负着伙伴们的期待，乡村勇士们已经踏上征程！

本作的主人公是一群住在边境小村庄的年轻人。在这个瘴气弥漫的世界中，他们每年都要组成“水晶探险队”，净化瘴气，保护村庄。他们坐着像马一样的生物所拉的交通工具，告别故乡的亲朋好友，开始了自己的冒险之旅。FF水晶编年史的故事所描述的就是少年们勇于冒险的精神。



“智”之民尤克一族全都带着厚重的头盔遮盖着自己的真面目，为了保护自己的家园，他们决心踏上旅程。

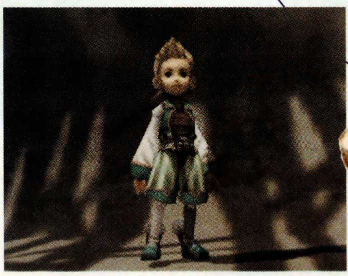
目标“弥露拉之露”究竟在何处？答案就在水晶之器中

从弥露拉之树上采集到的露水有着不可思议的力量，它能够净化由于长期使用而消耗的水晶。探险队踏破铁鞋，走遍世界就是为了找到这珍贵而稀少的弥露拉之露。此外，放置在特殊水晶神器内的水晶也是必不可少的道具，它们同样在冒险担任重要作用。

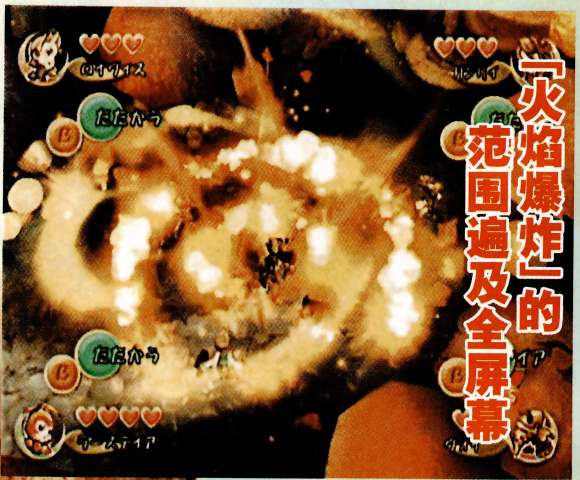


神秘水晶之器

即使在战斗中，水晶之器也不能离身，一旦失去它的保护，玩家就会受到瘴气的伤害。在探索新区域和移动过程中，水晶之器也要不离左右。





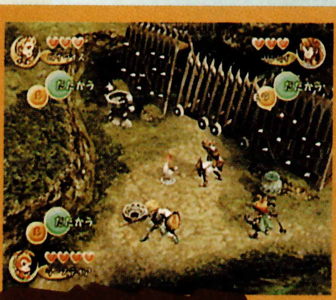


「火焰爆炸」的范围遍及全屏幕



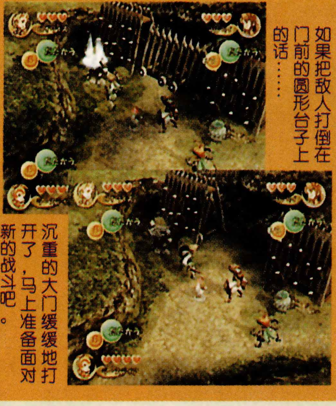
「魔石」与「魔法」配合使用……

组合状态下，如果在使用强力魔法攻击时发动辅助魔石的话，不仅可以加强攻击效果，更可以守护自己的战友，从战略上考虑不失为一个绝妙的战术。



绞尽脑汁解开谜题
找到前进的方法！

想突破这牢不可破的要塞首先面对的就是这扇巨门。从旁边的齿轮来看应该是能够打开的，但是开门的方法到底是……



如果把敌人打倒在门前的圆形台子上的话……

沉重的大门缓缓地打开了，马上准备面对新的战斗吧。

可以组合使用的超强力曝光
辅助魔石

在GBA上进行操作



魔石的使用方法类似FF7，但是攻击效果是否也一样呢？组合使用所有的魔石都能造成大范围的破坏呢？

使用装备栏里的魔石就可以发动各种威力强劲的魔法。而且据现有情况判断，单一的魔石虽然没有任何意义，不过一旦组合起来就会发挥惊人的力量。如果让拥有攻击魔法的成员装备辅助魔石，绝对可以一口气击溃敌人。因而在战斗中非常重要。

就一定能够实现梦想

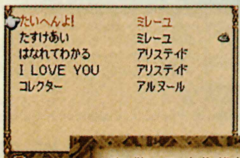




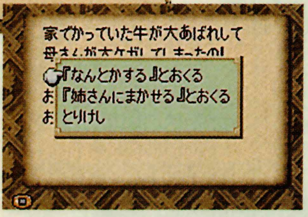
莫古利

该系列中唯一不受瘴气影响的不可思议的小动物。它可以传递从故乡或者旅途上认识的新朋友寄来的信件。是冒险中不可或缺的好帮手。





信件的具体内容，各个连线的玩家可以在GBA画面上看到。



你的回信也会影响你和对方的关系，一定要好好考虑哦。

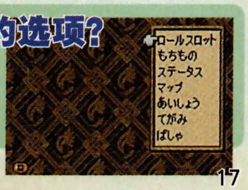


联系故乡和探险队的
莫古利特快

探险队虽然离开故乡踏上了旅行，但是他们与家人之间的联系却并未因此而中断。这是因为FF系列中的可爱配角莫古利担负着信使的角色，它不仅能带来家书，更可以传递冒险所必需的道具。真是个贴心玩家的小东西。

GBA上出现的格外令人注意的选项？

多人GBA连线时，选择画面中出现了“地图”、“昵称”等选项。选择最后一项“马车”是否就可以回到游戏中呢？值得关注！





历经重重波折的「千濑」和「修次」之恋情

最終兵器彼女

SHE, THE ULTIMATE WEAPON

生活在最终战争这个大环境下的青梅竹马二人，他们不顾战争的残酷，誓死将爱情进行到底的故事确实让人感动。人气漫画终于成为游戏登场了。本次将介绍游戏系统的情报。



PS2	厂商：KONAMI		发售日：2003.5.29
	类型：恋爱育成	价格：6800日元	其他：——

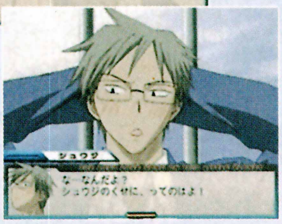
最终兵器的命运由玩家决定

THE LAST LOVE SONG ON THES LITTLE PLANET.

本作的故事不仅仅拘泥于原来的漫画上的情节，而且还增加了很多新的要素。玩家的行动在本作相当重要，你的一切行为将会编织出崭新的PS2版《最终兵器少女》的故事情节。作为《最终兵器少女》的忠实FANS，大家一定很关心本作到底有哪些要素和原作有关吧。不过，厂商并没有公布进一步的消息。但是我们小编也不会亏待大家的。在这里，首先向大家介绍本作的卖点之一——多重剧情。不多说了，它的系统会是怎样的呢？



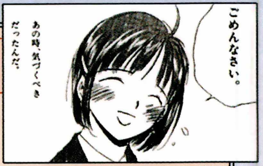
她虽然只是一名学生，但是为了地球最后的战争，她变成了兵器。



这是本作的主人公修次，既是千濑的同班同学也是她的男朋友。

SYSTEM CHECK! 分支剧情

剧情的分支发生条件，主要是对话的选择、完成某段剧情后得到的道具、迷你游戏的结果等等。千濑有一项数值叫做“幸福值”，它会随着修次的行动（即玩家的行动）变化。除此以外，还有很多条件影响着游戏的展开。这些要素只有等游戏发售后才能知晓。



原作有很多描写回忆的场面，本作难道会首先以千濑为主要描写对象？本图片取自漫画第一卷第二章《对不起》。



玩家的行动可能会给剧情带来翻天覆地的变化。

玩家还能与修次相关的人物对话。这一切都会影响剧情的发展，玩家不要错过任何看似漫不经心的对话，很可能这就是关键的字眼。



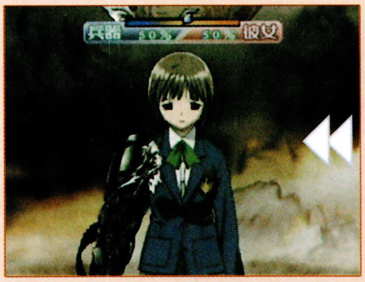


SYSTEM CHECK! 她和兵器数值的关系

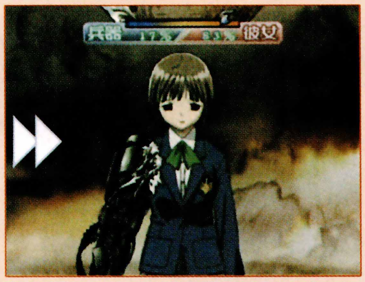
游戏中能够确定千濑的幸福值的就是“她/兵器数值”。如果幸福值增加的话，数值就向她靠近，幸福值减少的话就向兵器靠近。决定这项数值的就是主人公修次的行动。



画面上部的数值就是“她/兵器”数值。数值有变化时会有所表示。



平稳的时候最好不过，否则只能向兵器靠近了，维持现有的状态很重要。



幸福值增加的话，她的行动也会有所增加吧。反之亦然。

随着千濑在战场上作为兵器战斗，她渐渐认为自己就是个战争兵器，失去了人类温暖的心。本图片取自漫画第四卷第七章《再见》。



游戏故事的情节和原创映像

THE LAST LOVE SONG ON THES LITTLE PLANET.

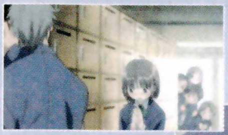
相信广大玩家都曾有过当游戏、动画的梦想吧，本作就能为大家实现这个梦想。也就是说，玩家通过自己的能创造出原创的故事。本作里，玩家除了能看见很多《最终兵器少女》的原动画剧情以外，还可以通过自己的行动看见一些原创的新影像。但是本次还不能透露通过什么条件能看到何种影像（不是小编的过错，厂商不给资料我们也没办法）。不过可以以TV动画的故事为基础介绍一下序盘的《最终兵器少女》的映像和故事。



负责映像的工作人员都是TV版动画的原班人马，所以不必担心质量。

#1 我们要恋爱

高中生的一对恋人——千濑和修次。不过说他们是恋人似乎有点不恰当，因为他们连怎样交往都不知道，还处在非常迷茫的时期。一天，修次和千濑的约会因为某种原因不得不取消，没办法，修次只好和好友一起去札幌市逛街。没想到在那里遇到了轰炸机的空袭。在毁坏的街道上修次遇见了判若两人的千濑。


在换鞋室的告白。两人的关系终于正式展开，他们会顺利地交往下去吗？


札幌市街道遭到了空袭，修次首次亲身体验了什么是真正的战争。

#2 我，正在成长……

千濑每次在出击时都会意识到自己正在作为兵器成长。修次得知这件事后一边表示了充分的理解，一边也不隐瞒自己的困惑。修次对千濑的心情也很烦恼，不过更加痛恨包围着她的环境，为了寻求自由的生活环境，所以两人决定逃往一片无人知晓的土地，本作的故事也就由此而展开……


即使经过了改造，但是傻乎乎性格还健在，好像被改造和自己一点关系也没有。


不知不觉中察觉到有人在追求她。作为兵器的她开始了人类的本能。

#3 两个人

两人为了逃亡，约好深夜在车站碰面。不过此时军部召集千濑，结果千濑又不容辞地接受了命令奔赴战场。第二天她赶到了车站，修次仍等在那里。看到刚从战场上回来的千濑的惨状，修次决定回到正常生活。就在这时，修次再次遇见了他喜欢的原学校田径队的学长——冬见。




恋爱中……一边流着泪一边诉说的千濑，由于有一些故障，所以她不能返回人类。

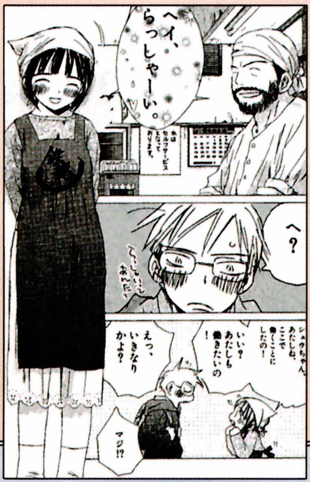


SYSTEM CHECK! 迷你游戏

原作在拉面馆打工的场面也会在游戏里出现。玩家要做的就是把客人要的食品送到客人面前。原作的千濑可是创造了打碎50个大碗的伟业哦！玩家要是在迷你游戏中做得太好的话没准会触发与千濑马虎性格相反的事件。



他是故事的关键人物，与军方有关的川原，难道回拉面馆是为了接近千濑吗？……



千濑在和修次逃亡失败后，终于在渔港附近的食堂里安定下来，千濑开始在那里打工。她的冒失给食堂带来了不少麻烦。本图片取自漫画第六卷第八章《同班同学》。



TOPICS 初回限定版！千濑模型同捆发售！

游戏发售的同时也有初回限定版发售，千濑的模型也会同捆奉送！其他还收录了BOX、包装、插画等附属礼品。绝对值得收藏！




模型是不是很好看？羽毛采用了分组装配，还涂了珍贵的颜料哦！这些都是高极模型才使用的工艺。


本模型给人的感觉似乎是千濑刚刚作战完毕……或者是去迎接新的战斗而展翅高飞前的一瞬间？

TOPICS 早期购入特典！脱稿时的B2海报

作为早期限定购入特典，下边的图片是我们得到的高桥真亲手绘制的B2海报。至于详细情报，请去商店检索！







WRC II EXTREME

世界拉力锦标赛 II · EXTREME

PS2	厂商：SPIKE		发售日：2003年4月
	类型：RAC	价格：6800日元	其他：——

在现今世界车坛，国际汽车联盟（FIA）举办了两大世界级汽车赛事，其一是F1，另外一个就是本作中出现的WRC（世界拉力锦标赛）。WRC需要选手拥有超越常人的驾驶技术和敏锐的观察力，这种紧张刺激令人为之愕然的比赛终于成功地游戏化了。现在就让我们根据最新的官方情报一起来领略游戏的风采吧。

令人惊叹的车型构造！



↑将赛车的外壳到座席到安全把手，从里到外的忠实再现了出来。



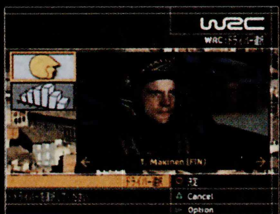
声音、外形犹如实物一般!!让

多种丰富的游戏模式

作为一款正式的WRC官方作品，本作完全再现了汽车的各个细节部位，使整个紧张的赛事更显逼真。为了让玩家更加尽兴，本游戏还有多达7种的游戏模式可供选择，这其中有四个模式格外的引人瞩目，现在就让我们来看看他们的特色吧。

WRC

完全再现了2002年度的WRC全程赛事的模式。全部共有14战，所有驾驶员都是WRC中的真实人物。难易度也分成3种，就算不擅长赛车游戏的人也能轻松应对。





↑驾驶员和赛车全部取自真实，再现得简直可以以假乱真，驾驶员的脸部细节和驾驶舱细微部分的立体感也极强

Time Trial

以最快速度冲过终点线为目标的Time Trial模式，本作自然不可缺少。该模式使用了实际WRC赛事中的卫星照片，并完全再现了GPS全球定位系统，让我们尽情驰骋吧。



↑为了不断刷新时间纪录，向着目标飞奔

VS MODE

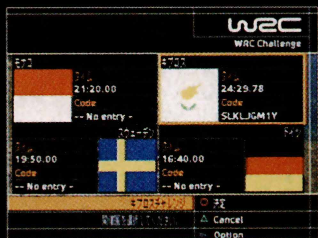
将画面分为上下两个部分供2人对战的模式。这种一分为二的处理使得玩家们终于可以一较高低，和实际的WRC一样，2车同时在SSS（超级专用赛道）上行驶，对战气氛十足。



↑在SSS以外的赛道上对战，玩家还可以与敌车迎面相遇

WRC Challenge

该模式下玩家可以参加速度挑战赛，比赛的结果将显示在排行榜上，自己的名次一目了然。由于现阶段尚在制作中，所以无法将比赛画面展现给大家，不过据说胜出后还会得到豪华奖品。



↑比赛结束后，玩家的名次将出现在排名表上，快存盘吧

将WRC的7个参赛队伍完全网罗

2002年参加WRC的队伍从车型到驾驶员，将全部以实名出现在本作中。从现在君临赛车界的标志到捷克的SKODA，以欧洲为中心转战的WRC众多赛队必有一支你所喜欢的车队。从中选出一款最爱的车型参赛，一定是许多玩家的梦想。

SUBARU 富士



连续几次参加WRC的车队之一。拥有在日本首屈一指的4WD赛车制造技术，在赛场上相当活跃。

Mitsubishi 三菱



4年连续获得驾驶员优胜称号的三菱车队,2003年的参赛规模明显有所缩小。这和他们车队的经营政策有关。

Citroen 雪铁龙



力求制霸WRC的雪铁龙车队。和标志车队隶属同一个企业集团，参加WRC的时间较晚，也有较好的表现。

PEUGEOT标志



目前君临天下的最强车队，在WRC中连续夺冠，和其他车比起来，车体较小运动性能极佳。

Ford 福特



WRC参赛历史悠久的车队。和标志一样，小型轻量级的车体连续进入WRC前几位的排名榜。

Skoda 斯珂达



随着捷克的民主化，作为唯一的汽车制造商Skoda车队日益强大，该车队的车迷也日益增多。

Hyundai 现代



Hyundai是一支来自韩国的车队。尽管参赛规模与Skoda一样比较小，但是实力不容小瞧。

人身临其境!!

如果受到损伤要立即修复!!

如果参赛车在比赛中受损，会像真实生活中的车一样坏掉！如果车坏了的话，玩家必须要在修理厂立即进行修复。



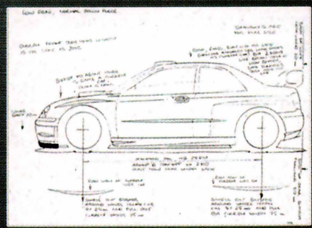


↑←从外表上看，这辆车损坏的相当厉害。修理各个部位花费的时间不一，但是玩家必须在短短5分钟以内修好。

在限制时间以内修好吧！

令人惊喜：额外收录各公司还在开发中的多款车型！

以下是现阶段还在开发中的以及还处在构想阶段的车型，现在在各车队提供大量数据的协助下，它们于游戏中先行开发成功了。这些还未面世的汽车相当地新颖，它们让这个游戏魅力倍增。



←下图中的汽车就是从这些设计图纸演变而来的。



这是关键点！粗暴驾驶的代价是极其惨重的！

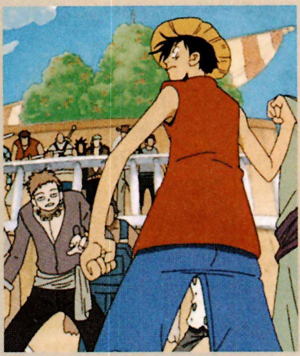
大家一定都看见了。减震器和汽车的密封圈等零件可以在一定程度上减小冲撞，但一旦受了毁损也要花大量时间修理，如果要等到全部修理完毕的话一定会严重影响玩家的名次，这样一来该游戏简直和实战一样让人充满了紧张感。喜欢拉力赛车的玩家决不能错过这款游戏。在小心驾驶的同时夺冠吧。

这里是焦点 因为我喜欢前作！所以这次我也要继续奉陪到底！

很多人都因为前作《WRC》的关系喜欢上了该系列赛车游戏，因为该系列实在是制作得相当真实，特别是游戏里面马达逼真的轰鸣,使得游戏更加让玩家身临其境。过去发售的赛车游戏，虽然也能制造出不错的排气声，但是你只要听过这款游戏的效果音，绝对会让你投入得连晚饭也忘了吃，因为游戏中的声效和音效都处理得极为完美。所以对于广大玩家，特别是喜欢赛车游戏的玩家，本作绝对是一款必玩的游戏，为了夺冠冲刺吧！

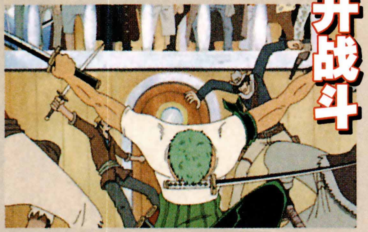
这次的海贼王是RPG!!

拯救了沙漠王国阿拉巴斯塔，尼克和罗比也加入了这个暴笑海贼团。这次他们将要展开一场RPG大冒险，而且游戏中还加入了大量原创情节。乘着这场席卷天下的海贼王风潮，再次扬起风帆驶向大海！本系列漫画在日本拥有超高的人气度，做成RPG更加吸引人！





玩家一边冒险一边找回失去的记忆，誓要找到丧失记忆的原因！！



和其他的海盗展开战斗



尾田老师绘制的新角色也将登场!!

从上面的开场动画中，我们看到了一个陌生少年。他就是从原作者尾田荣一郎老师笔下诞生的新角色“诺可”。他的“恶魔之实”的能力是能够让听到他的笛声的人睡着。难道这就是路飞等人失去记忆的原因？



大危机 路飞海贼

惊天动地大暴乱再次展开！PS上独一无二的原创情节

经过一场激斗之后，路飞一行人终于拯救了沙漠王国阿拉巴斯塔。他们仍然继续着自己的冒险之旅。某天，在他们和无名海盗团作战时，一个手拿巨形笛子的少年突然出现，听到他的笛声后，路飞等人全部沉沉睡去。当他们再醒过来时，却已经失去了所有的记忆……

对人类而言，记忆是非常重要的东西。再强的人，一旦失去了记忆就连话也不会说了。可是这次的海贼王中，路飞他们却不幸失去了记忆。该怎么办好呢？

——海贼王·大海的梦想



PS	厂商：BANDAI	发售日：2003.5.1
	类型：RPG	价格：5800日元　其他：——



↑2001年发售的前作，同样是RPG。

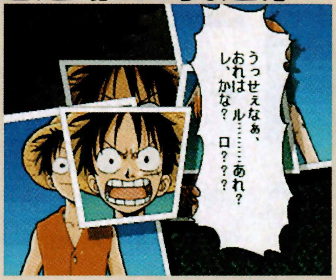
以“无记忆的岛”为舞台展开大冒险

本作“大海的梦想”是一款以“STAGE CLEAR”清版为目的RPG游戏。地图分为驾船移动的海上和行走的陆地2个部分。这次，我们要为大家介绍的是路飞他们漂流到“无记忆的岛”后发生的事件，“失去的记忆？想起来吧！！冒险的每一天”这一章，路飞迷可要看仔细了！



在岛上移动时，通过选择要前进的道路来决定方向。

这是哪里？我是谁？



不仅不记得对方的事，连自己的事都忘得一干二净。我的名字是路…路什么？

连自己的名字也不记得！！



失忆的路飞等人，连自己最重要的刀怎么使都不记得。

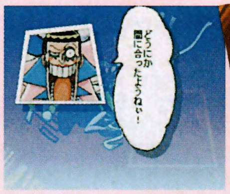
就在路飞陷入危机之时 波恩参见！！

尽管失去了记忆，路飞他们还是一起到了停船场。此时，他们的面前突然出现了一个“杂鱼海贼团”。如果是以前，这些人根本就不是对手，然而现在的路飞却陷入了苦战。危难之际，这个家伙出现了！！



这个家伙，连自己是橡皮人的事也全忘干净了……

不要开一玩一笑了！！



波恩·库雷登场。接下来，开始反击吧！！



挡我路者炸裂！！

团全体成员记忆突然丧失！？

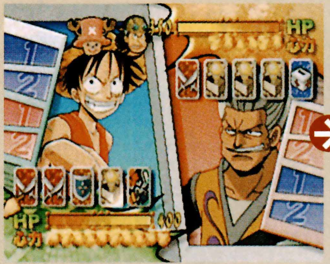
寻找“记忆的碎片”，紧急出发 伟大的航程·前往古兰朵拉因！！

在波恩·库雷的帮助下，路飞虽然暂时摆脱了危机，却依然没有恢复记忆。就连想告诉波恩·库雷自己的名字都不行。

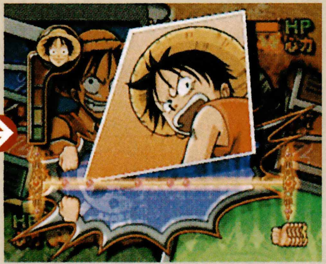
看到这个情况，波恩·库雷提议他们要想找回记忆，不如去古兰朵拉因试试看。在那里，他们可以收集到散落各地的“记忆的碎片”，重新找回自己的记忆。

不管从设定还是从人物的语言上，本作都充满了漫画的效果，令人捧腹的幽默情节层出不穷。同时，动感十足的战斗场景也非常的出色。

战斗场景采用卡片方式进行



本作采用卡片的形式，决定战斗行动，玩家每次都要为下一轮战斗选好卡片。



游标从左到右移动，当游标处在合适的位置时再按下攻击键。

战斗情节也忠实的再现了漫画式幽默搞笑！！



乌索普的技能之一，制造令人发怵的“乌索普噪音”。

即使在战斗中也不放过搞笑的机会！！



这一招足以使任何对手抱头鼠窜。

古兰朵拉因的法则 1 通过在海上移动到达目的地！！

去古兰朵拉因的只能靠船。因为有礁石和暗流这些大自然的威胁阻碍其航线上，所以一般的海贼根本无法靠近一步。不过玩家可以自由改变操纵船的角色，路飞能够连续发射炮弹但航行速度较慢，奈美虽然不能射击但速度却很快，每个角色都有不同的优缺点，玩家可根据具体情况选择。



海上充满了危险，除了大自然以外，还会遇上其他的海盗，这时以跑为妙！

古兰朵拉因的法则 2 古兰朵拉因四处遍布神秘的宝藏赶快收集吧！！

按照地图上的标示，玩家可以收集到“金币”和能让人回想起以前招数的“技之碎片”。这样，就可以逐渐的找回自我。一旦收集到技之碎片，就会发生“技觉醒”事件，战斗中能够使出来的招数也就会增多。发现的珍宝和地点也将逐一收录到“图鉴”里。



发现秘宝“雪人”～！！赶快把它加入图鉴吧。



很多地方都可以听到许多关于古兰朵拉因的传说。

古兰朵拉因的话 终于在PS2上玩到海贼了！！

尽管本作是一款PS游戏，但有PS2的补完机能作后盾，画面也有了相当程度的提高。左图是补完之前，右图是打开补完机能之后，看起来是不是更清晰了呢？别忘了PS的这个机能啊！

补完前



补完后



BLACK MATRIX ·series·

千百年来，黑翼族、白翼族、无翼族这三个种族间的争斗从未停止。《BLACK MATRIX》系列以这个奇妙的世界观为基础，描述了发生在三个不同种族间的故事。虽然每一代游戏的角色和视点不同，但是各部作品都被一条时间线贯穿起来，并且围绕着永远的主题——"爱"而展开。

BLACK MATRIX2

身为恶魔族力量之源的魔王，在与人类的战争中不幸失败。失去记忆的魔王之弟雷吉，为了魔王的复活和恶魔军的振兴开始了不停息的奋战……魔王那段悲伤的回忆到底意味着什么呢！？

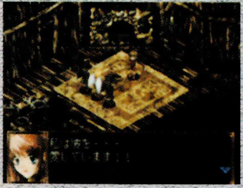


根据雷吉采取的行动，与爱情相关的各种结局也各不相同。

1000年前

BLACK MATRIX

这是一个善恶观完全颠倒的世界。在这个世界，白翼族是黑翼族的奴隶，爱也变成了不可饶恕的重罪。但是一个拥有黑色羽翼的人却依然相信爱的力量……不管世界如何扭曲，真实将永远存在。



失去记忆的主人公阿贝尔，为了寻找因为爱他而被捕的主人开始了旅行。

数百年前

BLACK MATRIX ZERO

BLACK MATRIX ZERO DOUBLE : O

Dramatic Battle 与故事情节产生深刻共鸣的新系统

本作保留了系列一贯的情节与战斗交织并进的传统风格，战斗方面与GBA上的《0》及初作相同，比如选择出击阵容、武器有潜在技和魔法技、战斗MAP上存在高低差等要素。不过，如下图所示，战斗中新要素的加入仍是游戏的一大亮点，不知道是否还有别的惊喜在等着我们呢？



左图是"给予对方无法行动的痛苦"的选项，下图是召唤画面。

PAIN



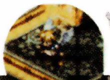
该作中，我方战斗角色拥有吸收"PAIN"并给予敌人打击的能力。（见右图）使用PAIN时，需要发动特殊能力。这种力量如果直译过来的话，就是"痛苦"，而且在故事中似乎有着相当重要的意义。这种新加入的力量到底代表什么呢？

PAINRING

这是新元素"PAINRING"。发动时，可以如上图所示一样进行召唤。但是召唤来的怪兽只能存在一定时间，在这段时间内如果再次使用PAINRING，还可以与先前召唤来的怪兽进行组合，通过不同的组合玩家可以得到各种超乎想象的特殊效果。

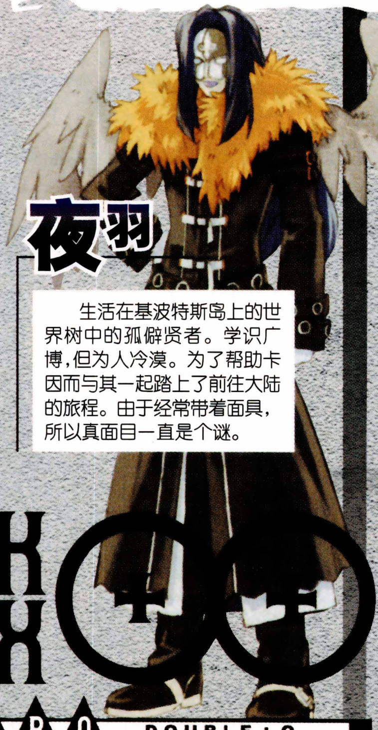
飞行

迄今为止，该系列中天使与恶魔的双翼一直无法使用。但是本作是个例外，"翼"除了有着某种特殊意义外，有翼族也终于可以飞上天空了。在存在高低差的地图中，有翼族可以不受地形限制自由移动。



有翼族在使用飞行能力时，需要消耗不同单位的"P"值。





夜羽

生活在基波特斯岛上的世界树中的孤僻贤者。学识广博，但为人冷漠。为了帮助卡因而与其一起踏上了前往大陆的旅程。由于经常带着面具，所以真面目一直是个谜。



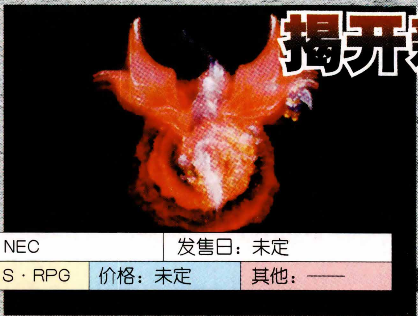
卡因

在远离大陆的基波特斯岛上，同是孤儿的卡因和玛蒂亚两人一起以畜牧为生，过着平静而祥和的生活。但是和平的日子却在某一天被彻底打破。为了阻止企图抓走玛蒂亚的贝伊鲁，卡因奋力抵抗，在濒临死亡的一瞬间意外的得到了"翼"！再度复活的他不仅因为突然拥有了双翼而感到困惑，还失去了玛蒂亚以外的所有记忆。

这是一个生活着黑翼、白翼以及没有羽翼的人类的混沌世界。在这个世界中，没有力量的人类只能任由白翼族随意支配……为了救回被白翼族抓走的自己心目中最重要的人，突然获得力量的少年会谱写出怎样一个全新故事呢？这个故事又将如何发展呢？让我们拭目以待吧。



回到那最古老的时代 揭开新的篇章，寻找"起源"！



继GBA版本的"ZERO"之后，描写有翼族与无翼族之间的战斗与爱的系列最新作即将在PS上登场！该作的故事舞台设定在最古老的时代，但是其全新的情节和绝妙的构思决不会令各位玩家失望！下面就让我们一起进入那灰色的年代吧。

PS	厂商：NEC	发售日：未定	
	类型：S·RPG	价格：未定	其他：——

恶魔

拥有黑翼的种族，总是被恶魔所特有的寻求杀戮与破坏的“饥渴”感所折磨。力量越强大，这种冲动和痛苦也就越强烈，当这种矛盾超过极限时身体就会崩溃。其力量与翅膀的数量成正比，而且能力越强越难以传给下一代。

露卡

率直善良的黑翼族少女。被因“饥渴”引发的冲动不断折磨，为了寻找能够抑制冲动的“伊恩塞斯托”的血开始了旅行。但是在旅行途中她逐渐对主人公产生了兴趣……

扎伊欧

和露卡一起旅行的恶魔族青年。每当露卡为了抑制因“饥渴”而引起的杀戮冲动时，扎伊欧总会陪在露卡身边守护着她。为了露卡的幸福，扎伊欧愿意付出一切代价。

阿贝尔

拥有黑翼的谜之少年。他的唯一目的就是杀掉卡因。虽然最初是单独行动，但后期开始作为伊恩塞斯托奴隶部队的一员登场。战斗能力强大的沉默少年。

天使

拥有白翼的种族，通过教会支配人类。同恶魔一样，翅膀的数量和力量成正比，强大的力量也不易于传给下一代。目前正在全世界范围搜捕拥有特殊能力，被称为“伊恩塞斯托”的人类，但是原因不明。

贝伊鲁

身处领导阶层的6翼天使。将人类视为和野兽同等的卑劣生物，并坚信只有自己才能真正领导所有的天使。但是随着与玛蒂亚的接触，自己的意识却在不知不觉中被改变。

西莉雅

4翼天使，比普通天使的能力强。和主人公一行人在大陆的教会相遇后，加入队伍。她似乎掌握着许多有关伊恩塞斯托及天使组织的高级机密，是掌握游戏命脉的关键角色。



与系列其他作品相同，游戏在战斗中也能变更装备。上图为西莉雅的变更画面。

玛蒂亚

和卡因一起生活在基波特斯岛上的善良女孩。因为拥有被称为“众神无法窥伺之手”的伊恩塞斯托，而被贝伊鲁抓走被迫成为奴隶。即便不开口说话，其他人也能感受到她的温柔与体贴，是个蕴藏着不思议力量的少女。

遥远的冲击&人类

“遥远冲击”是一个以无论天使、恶魔还是人类都平等自由为目标而建立的组织。虽然人类的寿命和能力与天使和恶魔相差很远，但是比较擅长继承超强的力量。新加入的成员中大部分都是拥有特殊力量的人类。

艾克萨尔

幼年时失去双亲的少年，后来被“遥远冲击”的领导者收养。是个聪明伶俐充满正义感的人类青年。在旅行途中与卡因等人相遇后，加入了他们的队伍。

斯蒂安

开朗活泼的人类少女，由于不放心被教会带走的弟弟，而一直在教会里担任工作。渐渐的她开始对教会失去了信心，并加入神秘组织“遥远冲击”，是战斗中的骨干成员。

Smooth & Speedy

简单易行的战斗

除了前面介绍的战斗要点外，为了让游戏更加流畅，制作者也对许多局部进行了调整。例如，前作的“编成”都是在战斗MAP中决定出击队员，现在则是在战斗之前进行选择。不过，本作在MAP状态中同样能够编成，令玩家可以根据地形和敌人的具体情况配置自己的部队。

右图即游戏的编成画面。包括出战队员及初期装备的选择。下图则是行动指令的选择画面。

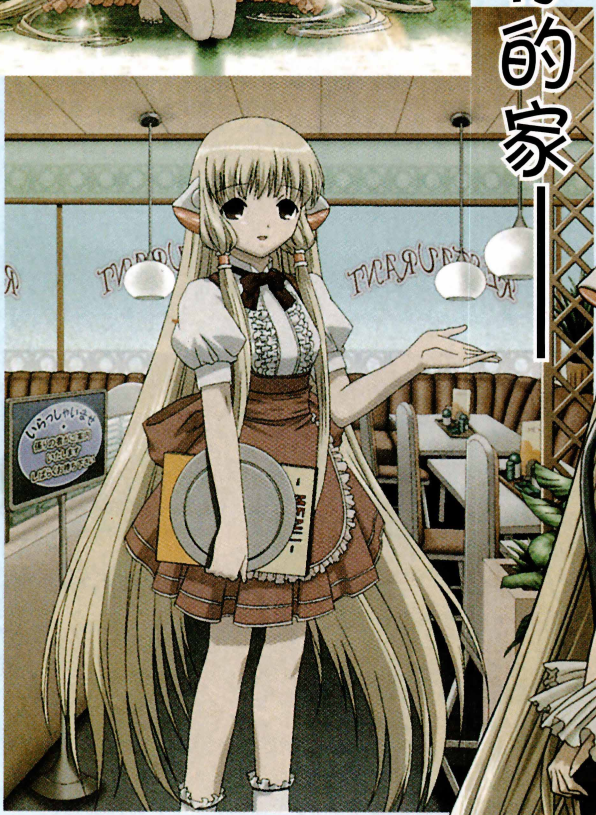


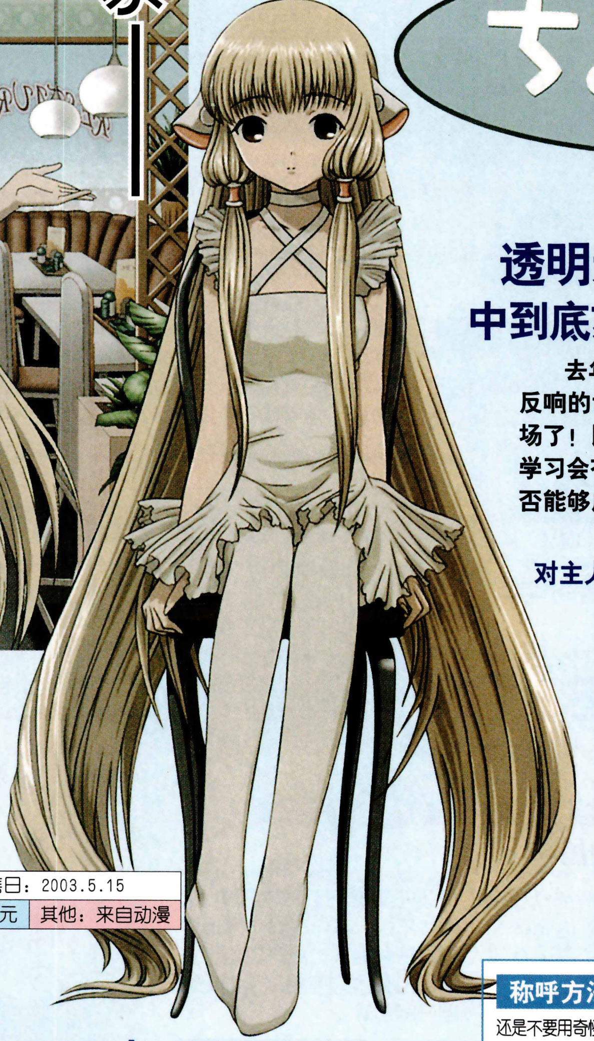
无双报道



2003年春天 可爱的小叽来到了你的家——







ちょびっツ Chobits

那惟一的人

透明无暇的她所存的记忆中到底刻有怎样的回忆呢?

去年于日本TBS电视台播出曾引起巨大反响的该作，今年春天终于作为育成游戏登场了！比起原作，游戏中的小叽随着不断的学习会有更加多姿多彩的变化……，你又是否能够成为小叽的“那惟一的人”呢?

对主人公的“称呼方法”可以改变！“小叽”(CV:田中理惠)将要呼唤“你的名字”

经过全国调查问卷所得结果，本游戏中“小叽”的名字虽然不能够改动，但是主角的名字既可以使用原设定也可以自己输入，并可以自由地进行“用户登陆”。只要玩家谨慎选择要说的话，她对你的爱情度也会逐渐加深，对你的称呼自然也就随之改变，而且本作中的对话也绝对丰富多彩生动有趣。

小叽可以在各种各样的地方打工

原作中的小叽在蛋糕店打工时那一身可爱制服给人留下了很深的印象，在本作中除了蛋糕店之外她还可以在各种各样的地方打工，大家又可以一饱眼福了，(上图看起来像是她在西餐厅打工的画面)但是原作中那个奇怪的店这次还会出现吗……?

PS2	厂商：BROCCOLI		发售日：2003.5.15
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：来自动漫



「Chobits」

作品介绍

本作由曾推出《魔卡少女小樱》等佳作的大名鼎鼎的漫画创作集团CLAMP绘制。故事发生在一个人形电脑普及的时代，在这个世界带着电脑散步是一件非常自然的事，该作描述了一个被遗弃的电脑少女“小叽”与人类青年间发生的心灵交流的点点滴滴。漫画原作共8卷，本游戏则是根据动画版制作的。

称呼方法虽然可以自由的改变但是……

还是不要用奇怪的名字登陆。让这么可爱的小叽叫奇怪的称呼难道不是很过分吗?



的人一点点接触，小叽也逐渐成长学会了各种各样的事物。



刚刚拾到的小叽就像个婴儿一样，什么都不知道，你必须要教给她各种各样的知识。在本作中玩家不能输入具体的话，但可以对她的动作做出适当的反应，言传身教，这样她自然就能学会说话、微笑等。最终，小叽会成长成什么样子，迎来怎样的结局则完全取决于你的行动！所以最好不要做出什么奇怪的行动哦。



游戏中，小叽会随机在公寓内自由活动，不仅会不时换身衣服，甚至还会为你做一顿美味的料理！

玩家首先要决定好这一个礼拜如何行动。如果你想遇到某些人或者特殊事件，之前就要先选择好要去的地点。



游戏中充满原作动画所没有的原创特殊事件



虽然本作大部分的内容沿用动画版的剧情，但像圣诞节和情人节等原作没有的特殊事件也相当丰富。而且，采用MPEG2形式制作的每段动画，也忠实再现了原作的名场面。即使是与原作同样的场面，本作的声音效果等也全部重新录制。

外出

外出可以到的地方有国分寺宅邸、商店街、录像带出租店等，有时还能遇到特殊事件。在商店你说不定还能买到小叽的“替换服装”呢。

在公寓度过一天

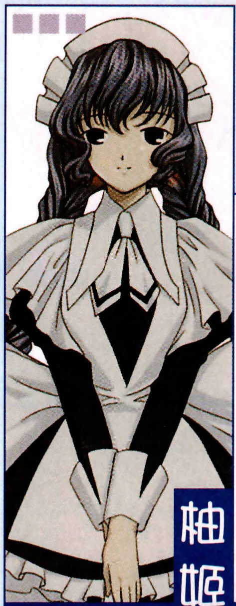
在家时通过和小叽进行交流，可以教她学会不少的事。玩家还可以通过移动游标，观察电视、厨房等房间的各个角落。而且，看到小叽对你的动作做出各种反应时真的很有趣。

打工

要想给小叽买道具和衣服就必须先有钱，所以玩家也必须得打工赚钱。在打工的居酒屋还能认识可爱的裕美，借此机会和她成为朋友，真是“一石二鸟”。

去预备校

作为一个学生（预备校学生）当然得好好学习了。原作中，在这点上主人公并没给人留下什么印象，但是在本作中，为了加深和多香子老师的关系，学校是一个相当重要的地方。所以，也要给老师留下认真学习的好印象。



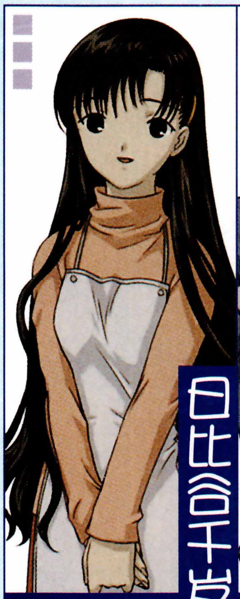
CV：折笠富美子

稔自己组装出来的人形电脑，虽然一开始制造她只是为了怀念自己的姐姐，但后来却成为冷漠的稔最好的朋友。



CV：桑岛法子

和新保很熟，生长在富裕的家庭，是个沉默寡言的少年。精通电脑知识，对特殊的人形电脑小叽很感兴趣。



CV：井上喜久子

主人公所住公寓的管理员。性格温柔可亲，很关心主人公的生活和学习，对主人公来说，她就是像姐姐一样的存在。



CV：关智一

住在同一栋公寓的预备学校的朋友。性格开朗，也很关心主人公，而且主人公所会的基础电脑知识就是他教的。



CV：熊井素子

新保的人形电脑，和她的主人一样，平时总是精神百倍，只要一碰到高兴的事，她有时就会突然地跳起舞来。

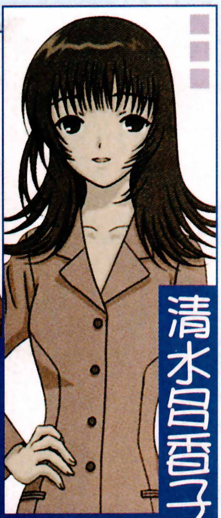
在这个世界上的「电脑」到底是？

外表看起来像人类的她，其实担负着连接各种社会上的电脑系统的工作，如果接上光缆就可以上网。换言之，像小李这样的电脑就相当于非常节省空间的手提电脑一样。



CV：丰口惠

与主人公一起在居酒屋打工的女孩。非常崇拜主角，平时总是管主角叫“先辈”，是个热爱生活的女孩。



CV：柚木凉香

胸襟宽广性格爽快，颇受学生欢迎的预备校老师。她在原作里出场不多，在本作中露面，她会有怎么样的表现呢？

动画版的「人形电脑天使心」总集篇发售中……………

漫画版《人形电脑天使心》终于结束了。这次的合集不仅收录了动画版中第9集和第18集被删减的部分，还加入了电视台没有播过的新作，以VC · DVD-VIDEO的形式正式推出。对于当初错过动画片的人、喜欢漫画的人以及想在玩游戏之前重温一下原作的人，这可是一个绝对不能错过的好机会，更何况第3张上还有新加入的《日比谷 · 琴子 叙谈》呢！

Chobits总集篇

- Pioneer LDC
- 发售中(2月21日发售)
- PIVS-9109(VC)
- PIBA-7172(DVD-VIDEO)
- 各4500日元
- 各约75分钟收录



FIREEMBLEM ファイアーエムブレム 烈火の剣

火焰纹章·烈火之剑

GBA	厂商：任天堂	发售日：2003.4.25
	类型：S·RPG	价格：4800日元	其他：——

主人公们邂逅了各种各样的人，继续着冒险的旅程……

日刊Famitus期待新作排行榜TOP30		
本周的顺位 13位	初登场 3月7日号	25位
	最高顺位 3月21日号	13位

特别公开4个新角色!!

个性洋溢的角色、戏剧化的情节、战略性十足的战斗魅力构成了这回的《火焰之纹章》系列。

如同上期我们看到的，FE火纹最新作《烈火之剑》发生在前作《封印之剑》20年前，玩家扮演的军师偶然遇到了基亚兰侯爵的孙女一女剑士琳，于是一边和琳一起旅行一边学习战斗经验。经过磨练，玩家可以向琳及伙伴们下达指示，并成功的在激烈的战斗中取胜。

这次，我们要为大家介绍4位与主人公患难与共的角色，以及最新的游戏系统。

另外值得一提的，本作是对应GBA的通信对战线的，GBA不但在画面上完全不逊色于当年SFC，而它便利的联机功能更让FE这个经典系列向前发展了“一小步”，FANS不要错过。

Hector 海克特鲁

拥有利基亚最大面积的领地，欧斯泰利亚侯爵家现任侯爵乌塞尔的弟弟，和艾利乌多自小就是好朋友，性格豪爽不拘小节。他身材高大，使用一柄开山大斧。





↑海克特鲁加入了艾利乌多寻找父亲的旅程，之后更成为队伍中不可或缺的重要成员。看得出是位大力型的选手。





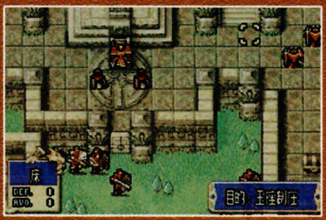
一跃到半空中的自斧一挥下致命的一击。

面向初学者的简单体贴设计

就算是第一次玩《火焰之纹章》的人也用不着担心。在最新作中，随着情节的展开玩家可以自然而然的理解这个世界观并掌握游戏系统。

根据地图不同通关条件也不相同

由于地图不同，通关条件自然也不一样，比如有些过关条件是“在我军据点的某些路线建立起数道防线”。其实还有其他一些种类的意图。总之，玩家要根据不同的过关条件决定最合适的作战方法。



←这个地图的过关条件是占领王位。玩家需要巧妙的移动部队，夺取敌城。

在整个地图上会发生天气的变化

游戏中的战斗场景也不总是晴空万里，有时也会发生下雨下雪这些天气变化。而且这些变化也不只是表面上的，还会波及到玩家的移动力。

此时，敌人也同时会受到影响。玩家需要根据天气适当地改变策略，才能将敌人歼灭。这就是火纹系列一贯的严谨细致的战略性之表现。

→正在双方交战时却下起了雨，作为军师的你应该赶快重新组织队伍，改变战略。



角色之间的对话大幅增加

游戏中，随着事件的发生角色之间也会有很多对话。从对话场面中，玩家可以了解到人物的性格、他当时的心情以及人物之间的详细关系。

例如，一个很好的朋友暗地里却在企图叛变，又或者能够看到某些角色令人意外的开朗的一面等等。

在本作中，这种会话场面比起前作有了很大的增加。这种变化，使玩家能够更加贴近游戏中的人物，更容易将感情融入到游戏情节中去。

鲜明地展现出角色的心情



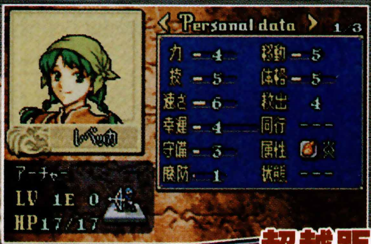


↑由于对话的分量大幅增加，使游戏中的人物充满了真实感，更加贴近生活。

Rabaca 瑞贝卡

利基亚地区，菲雷和桑塔路斯领地附近村庄村长的女儿。拯救了自己的村子后，为了帮助艾利乌多开始和他一起寻找父亲。实际上，瑞贝卡也借此机会寻找离家出走的哥哥。





[illegible]



擅长间接攻击！

[illegible]



超越距离远处的敌人也攻击无误！

↑因为瑞贝卡是弓箭手，所以不能攻击身边的敌人。

Sain 赛因

利基亚诸侯之一，基亚兰侯爵座下的骑士，性格轻佻，喜欢找女孩子搭茬，但战斗力相当出色。骑马驰骋在战场上的他挥舞着枪或剑华丽的将敌人送往黄泉。15年前，曾和与萨卡人一起失踪的侯爵之女作为使者访问过萨卡。





↑赛因的职业是枪骑兵。力量、防御、技巧值比较高，各方面能力也比较平均。





↑赛因在平地作战的画面。这一战的过关条件是敌人全灭，现在还剩下4个敌人。



从马背上斩下华丽的一刀

和玩世不恭的性格正好相反，赛因有着足以独当一面的强大力量。只要他挥起手中的剑，敌人小命难保。

Dorcas 多鲁卡斯

[illegible]







↑→多鲁卡斯的战斗画面，单手举起巨大的战斧掷向敌人，就算有盾牌和铠甲的层层防御，也能给对方以重创。

手中的巨斧无人可挡



功夫大恐慌

XB	厂商：Microsoft	发售日：2003.5.29
	类型：FTG　价格：5500日元	其他：——

充满电影感的新新派大乱斗登场!!

《Kung Fu Panic》是一款实现玩家天马行空般功夫梦想的动作游戏，动画片断充满了华丽的戏剧风格。登场角色共有8人，每位角色都有各自充满个性的必杀技。而且玩家还能够使出“怒骂攻击”！不过这种攻击技究竟如何发动，又能给予对方造成多大的打击等具体情况现在还不知道。

此外，游戏中还带有许多电影的痕迹，总之玩家可以在这里看到很多熟悉的电影画面和音乐。而且在多人对战模式中，还可以提供4人同时对战。

《Kung Fu Panic》由Just Add Monsters制作，2月份在北美率先发售，之后在韩国和欧洲等地推出。



↑好像木偶一样的角色发生了大乱斗，留着胡子的老大爷正被敌人穷追不舍，这就是让人看了就手痒的4人乱斗场面。

角色面貌十分搞恶!! 荒诞画面大连发









↑从这些图片我们领略到游戏动作中的精彩与华丽。由于角色众多，支持4人乱战，场面绝对让你眼花缭乱。不过想在如此沸腾的战斗中取胜也绝非容易。

热血声优江头参上!

为使用“怒骂攻击”的“饭兵卫&桥丸”配音的是热血男江头登场。到底他能赋予这个独特的“怒骂攻击”一种怎样的感觉呢？真是令人期待。江头无论走到哪都要把Xbox带到身边，是一彻头彻尾的超级游戏狂。下面就为大家奉上江头倾力演出的现场照片。



←热血程度可见一斑。



↑相信这个格斗游戏迷一定可以把这个动作游戏演绎得更具魄力。

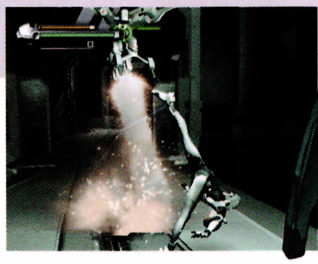
P.N.03

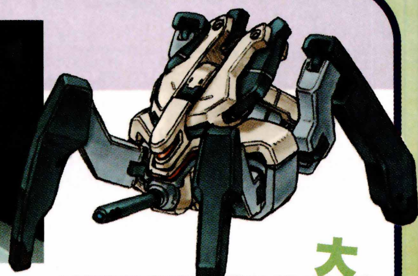
GC	厂商：CAPCOM	发售日：2003.3.27
	类型：ACT　价格：6800日元	监制：三上真司

女性的魅力在战斗中尽情显露!

本作机器敌兵的设计者由酒井奖担当，他所设计的的机器人虽称不上十全十美，但也非常抢眼。游戏中通过各种按键组合，瓦尼萨可以使出便于突击的蓄力技，其前卫的华丽感与瓦尼萨的优美身形配合得天衣无缝。玩家大可一面欣赏巴尼萨舞蹈般的动作，一面将敌人一扫而空。

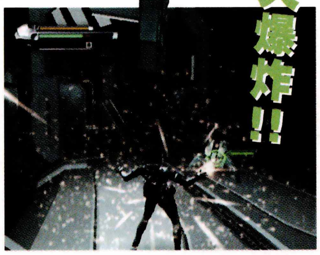
除了华丽的招式以外，巴瓦尼萨还有9种不同颜色的“宇宙防护服”可供选择，服装颜色不同，给人留下的印象也截然不同。游戏中打倒敌人储存一定点数后，玩家可以根据不同的种类购买能力各异的防护衣。在不同场景，防护衣的性能也会发生改变。玩家必须根据当前形势选择最适合作战的一款。穿上色彩缤纷的战斗服，与敌人“共舞”吧。

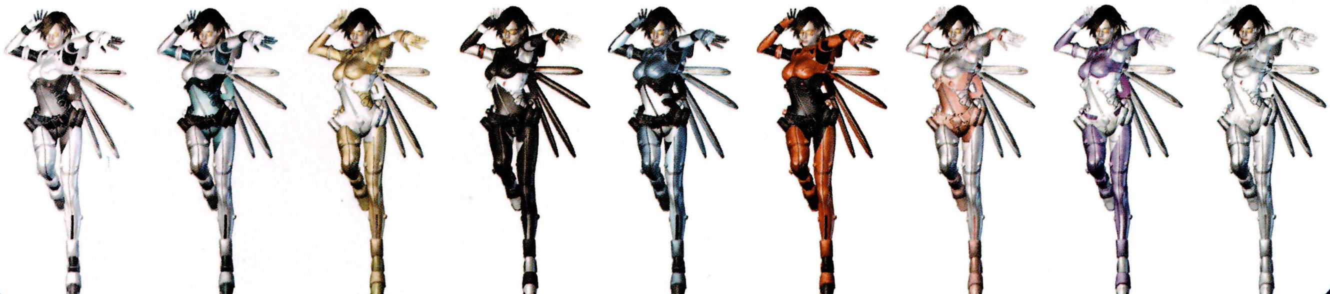




大爆炸!!







无双特别版 美女记者新连载!

小向美奈子 对于话题新作的直击采访

拥抱多罗吧 体味天真与快乐!



「随身玩伴」最新系列 最新游戏情报最速报道!

Vol.3 访问厂商 Sony Computer Entertainment
介绍游戏 随身玩伴 我的画册



多罗的秘密大公开

在SCE看板游戏《随身玩伴》中登场的超可爱人气角色——井上多罗的秘密大公开。在美奈子小姐尖锐的问题下，游戏的开发人员也无法招架。



小向美奈子Profile

小向美奈子●1985年5月27日出生于东京都。血型AB型。身高156cm，三围B90，W58，H85。受到好评的美奈子等身大小的模特正在日本接受预约！我们这次的采访活动的主角就是白雪聪明的小向美奈子。



最新周边产品大公开!

自1997年该游戏发售以来，《随身玩伴》的相关产品就一直大受好评。几乎每个月都有让人意想不到的新产品隆重上市！这次就让美奈子小姐带我们去看看新发售的各种周边产品吧！看她一脸满足的抱着可爱的多罗，真是好羡慕啊~



美奈子带你透视最新作Scoop!

令大家翘首以待的《随身玩伴》系列即将登场，美奈子成功地从开发人员那里挖掘出了最新情报！想知道这次访谈的具体内容吗？快翻开下一页吧！

《随身玩伴》系列,令人期待的最新作登场!

-随身玩伴-

我的画册

2001年11月发售《多罗假日》时带给我们的感动至今难忘,经过漫长的等待,《随身玩伴》系列的最新作终于登场了!到底《我的画册》有着什么魔力,能令众多玩家如此期待呢?别急,往下看。



PS2	厂商:SCE		发售日:2003年春
	类型:ETC	价格:未定	其他:——



SCE制作人五十肇对于美奈子的到来非常高兴,而有幸得到第一手机密资料的小向美奈子更是喜不自禁。"《我的画册》这个名字到底是什么意思呢?"面对着这样尖锐的问题,五十肇气定神闲地点上香烟答道,"啊,这在现阶段还是个秘密。"。果然十分的固执啊!



这次的《随身玩伴》难道要制作画册!?

回想起来,在《多罗假日》中与多罗一起散步已经是1年前的往事了。为了感谢将这份美好回忆珍藏心中的多罗迷们,多罗与波凯比它们又重新回到了大家的身边!不过,这次它们的模样好像有很大的变化,就像画册中的人物一样……没错,系列最新作的名字就是《我的画册》!这是一个拥有神奇系统的"画册游戏",你将在画册中为井上多罗、波凯比它们编织新的故事!不过,以他们的个性,玩家要有相当的耐心哦!下面就跟随美奈子小姐一同看看这款游戏的情况。

多罗就像一个刚刚呱呱坠地的婴儿一样,好奇心旺盛,喜欢问东问西,而且不得到答案决不罢休。我们要对它细心呵护,认真教导。





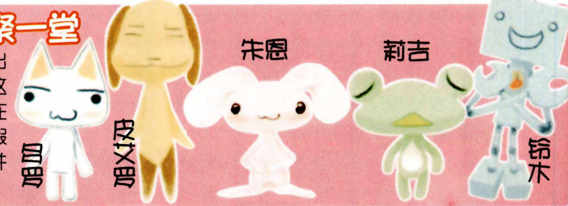
公司职员也要登场!

公司职员这类角色经常出现在这本画册中,他是玩家所扮演的角色吗?



可爱的主人公齐聚一堂

使用水彩画的笔触所描绘出的5个可爱的小家伙登场了。这是否意味着他们全都将出现在本作中呢?还是说像《多罗假日》一样,多罗以外的角色并不经常登场呢?



“最喜欢多罗啦！所以，这一大堆的玩具我全都想要！是不是有点任性呀……？没办法，谁让它那么可爱呢！”



《随身玩伴》系列 秋季商品大介绍

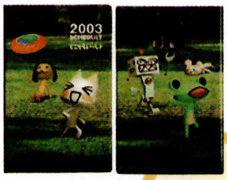
《随身玩伴》的影响力不仅限于游戏，在周边商品领域也可以看到它的身影。从产品的种类来看，《随身玩伴》还考虑到了职业女性的需求，像文具、便当盒等等比比皆是。瞧瞧美奈子小姐，被多罗们层层包围，嘴里大喊着：“好可爱哟！多罗便当盒真方便呀！”她别提多高兴了。好吧，我们下面就开始介绍这些多罗商品！



多罗成了乳酸饮料的代言人！大家对他的样子还能接受吧。这个新产品博得了众多顾客的欢心。



多罗烤面包器
用它能够烤出多罗形状的食用面包哦！使用其他模板还能烤出别的样子的面包。





2003年挂历记事簿
所有的节日全部用彩色头像标出！980日元



舒心手帕
如果把它垫椅子上玩家会感到很舒心的，不信可以试试哦！



多罗手表
3800日元的手表，既可爱又便宜，还时尚！



吸尘器护身符
多罗正在辛勤地擦地板，很少见它劳动的样子啊！



多罗橡皮自动铅笔
多罗的表情有两种，大家一定要全部收集！每根自动铅笔350日元，每个多罗橡皮200日元。



多罗的秘密和周边情报都是监督透露的，现在他忙得不可开交。

美奈子直击采访 请告诉我多罗的秘密

Q：“井上多罗”这个名字的由来是？

多罗小时候被人丢在路上，后来被寿司店老板井上捡到并收养了。井上老板发现它非常喜欢吃撒在寿司上的金枪鱼作料（叫做“多罗”），所以井上老板索性就给它起了个“多罗”的名字。除了金枪鱼以外，多罗还喜欢吃纳豆卷和贝类食品。

Q：多罗到底是男是女？

多罗的性别没有设定，玩家在游戏中应该可以感到，多罗的性别会随着玩家的性别而改变。如果玩家选择男性，那么多罗的性格就像个女孩。反之亦然。是不是很惊讶呢？

Q：多罗的梦想是什么？

多罗的目标是长大以后变成一个真正的人。多罗相信通过学习人类的语言和生活习惯就能变成人，所以玩家不要冷落我们的多罗，一定要跟它多多说话哦。

《随身玩伴》系列的进化历程



随身玩伴
●1999年7月22日发售●3800日元●PS

和多罗对话的游戏，玩家只要一直教它说话就行了。此作曾在女性玩家中造成一阵不小的轰动。玩家还可以在PS的PDA上继续和多罗对话。别看液晶画面小，但是多罗的表情依然非常生动哦！



小猫时代
●2000年1月27日●1800日元●PS

作为《随身玩伴》的追加盘登场。主人公是童年的多罗，那时它还是一只小猫呢。游戏基本系统没有大的改变，但是小多罗比起长大的多罗要增色不少，给人的感觉是更加可爱了。本作能继续前作的记录，估计玩上一个月也没问题。



随身玩伴 i-mode
●2001年5月24日●2800日元●PS

把PS和移动电话连接起来就能和远离此地的人交换名片，甚至玩“接字游戏（接尾令）”。在专用的网页上，玩家还可以使用“随身日程表”。但想要达到这些条件必须具备本游戏、网络连线、PDA、对应i-mode的手机。



多罗的假日
●2001年11月29日●5800日元●PS2

游戏的玩家可以一边和多罗散步，一边和他说话。整个游戏完全是在轻松愉快的气氛下进行的。本作的假日设定绝对相信能带给玩家新鲜的感觉。游戏并没有什么特定的目的，怎么和多罗一起度过这个假期完全由玩家决定。

美奈子的感想 「我和多罗说了很多话♥」

其实第一次玩《随身玩伴》的时候，就觉得PDA上的多罗的反应真是好可爱！后来我见到了这个超大多罗，就把它买了下来。别人知道我喜欢多罗，也送给了我不少多罗礼物。听五十肇先生说“最新作是制作画册的游戏”。我非常期待它的发售，因为和多罗在一起的日子真的很美妙，能令人忘记许多烦恼。

游戏中的“我”相当引人瞩目，“我”到底代表什么呢？





拥抱可爱的多罗，在生活中与快乐结缘吧！

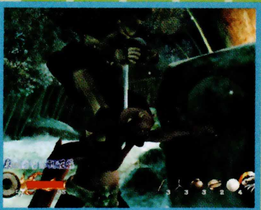

WonderSwan
機動戦士
ガンダムSEED
シード
MOBILE SUIT GUNDAM
「ガンダムSEED」が
初のゲーム化！
新たな戦場を、
駆けぬけろ！
ガンダム!!

NEW GAME 编辑点评

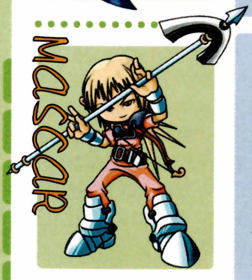
NEW GAME REVIEW

电软游戏四人鉴定团

3月7日～3月17日

发售日	2003年3月13日	2003年3月13日	2003年4月
游戏	最终幻想X-2	VR战士 进化	天诛3 苍天之怒
			
	机种：PS2 厂商：SQUARE 类型：RPG 媒体：DVD	机种：PS2 厂商：SEGA 类型：FTG 媒体：DVD	机种：PS2 厂商：FROMSOFT 类型：ACT 媒体：DVD
	超级大人气的RPG终于顺利发售，当天120万的销量令有所担心的人松了一口气。游戏的情节跌宕起伏，玩过FFX的玩家一定不能错过。	3D格斗的经典之作，虽然仍旧在PS2上推出，但画面仍旧有所强化。任务模式的内容更加丰富，绝对值得多练习，格斗玩家必玩之作。	最强的忍者游戏终于登陆PS2主机，画面上应有的飞跃是不需要提了，系统上虽然没有太多进化，却仍旧保留了前作的特色。

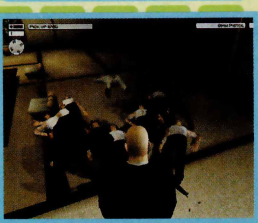
评论人

评论人	评论	最终幻想X-2	VR战士 进化	天诛3 苍天之怒
风林 	本期很多重量级游戏发售了，FF、VF（都是F）绝对是不能错过的好游戏，还有风林最爱的银河战士，没想到该作可以完美到如此程度，真是不玩不行，有GC的朋友快去买一盘来过瘾。下期将是灵魂能力2三大版本的比较评论，有看头哦！	**8** 与“SIN”之战相隔两年，终于再次回到了X的世界，至今记忆犹新。虽然并不喜欢本作对尤娜的刻画，尤其是在加入了LEN这样的超级大美女的情况下。不过ATB与CTB两种战斗系统的变更，令作战变得更加有趣。游戏的流程适中，手笔不小。	**9** 最强就是最强，SEGA对硬件的吃透能力还是很有一手的。本作画面的细腻程度有了明显的提升，整体效果更加接近于AC版，真不愧是AM2。原作中的任务以及道具争夺战家用机版也同样继承，安坐家中即可享受如此刺激的乐趣。别忘买个摇杆就是了。	**8** 如果不是片头音乐太过好听的话，风林就倾向于7分。游戏画面在PS2上确实有了不小的提升，令人投入度更高。比较不适的仍旧是自2代开始的人物动作问题，力丸跑起来实在是太难看了。如果不是丰富的任务以及超高自由度，恐怕就不值这么多分数了。
天师 	玩了玩VF4EVO，感觉甚好，AM2挖掘了PS2的全部机能。现在确实到了全民入手PS2的时候了，别忘了再买盘儿GGB练。另外听说PS2还会有相当多的中文游戏上市，这很好。XBOX的HALO2也是本人十分期待的游戏，我愿接受精品游戏的熏陶。	**7** 画面依我说还不如DC版的莎木1。确实是粗糙得厉害。另外，这RPG系统怎么就这么复杂呢？有必要么？不过也可以理解，RPG做成这样无非是想让玩家玩二遍。非常烦乱的道具和其他一些乱七八糟的设定，无法忍受。一贯的煽情手法，主要表现在画面和配音上。	**10** 满分的游戏，向AM2致敬！天语最爱VF了，可惜玩不好。现正加紧练习左手腕力，看能否多学几个人物。PS2这台主机的性能虽然有些问题，但如果上面的游戏是60帧的，那就没得说。现在我天语是索尼迷，谁也别拦着。只恨自己水平低，没早些领悟到索尼的厉害。	**7** 一款讲求以非常规手法取对手性命的游戏。画面比较粗糙，但比PS版可强太多了。操作感一般，不能算是很考查玩家水平的游戏——好像有个随时补满血的秘技，希望各位多加利用。整体上看，画面中等偏下，角色的表情怪异，动作生硬，充其量只能算是小品级游戏。
星尘大海 	最近的亮点毋庸置疑地集中在史氏的大作《最终幻想X－2》上，个人认为如果《最终幻想十二》与《勇者斗恶龙八》不出的话，该游戏将稳坐年内RPG头把交椅，毕竟首发就定下的180万出货量不是毫无底气的，不过对于还在苦等α2登场的星尘来讲，思想斗争就更复杂喽。	**8** 作为最终幻想系列的首部续作型外传作品，该游戏在日本和国内玩家中的期待度都涨到顶点，从实际情况看来游戏素质可谓不过不失，各方面已经进化到极高程度的前作使得本作在系统和画面上突破有限，感人的剧情以及出色的CG动画依旧是该系列新作的最大卖点。	**10** 作为SEGA王牌制作公司AM2的最高作品，VR4E再一次证明了SEGA制作水准之高，极为出色的画面和完全创新的模式，以及各人物重新调节的平衡性使得本作成为真正意义上的3D格斗家用机最强作，高达1500多种的装饰道具可让各玩家的自创人物极富个性。	**8** 从PS时代进化到PS2的天诛果然没有让人失望，画面表现力极强，潜入、暗杀的主旨得到了100%的诠释，一击必杀的爽快感依旧无与伦比，正宗的忍者游戏代表作，新加入的主角能力也相当出色，而且另外值得一提的是本作的主题曲可谓极之又极的动听。
MASCAR 	本月的工作实在是过于繁忙，以至于玩游戏的时间大大减少。本期评论的游戏可以说是垃圾游戏最多的一次，一些欧美厂商和一些二三流日本厂商联手为我们奉献了一个又一个的“精品”。不过这些是不能掩盖FFX－2和VF4EVO以及银河战士这3部大作的风采。	**9** 本次登场的FF从世界观上比起以前的作品有了不小的变化，以前那种宏大的场景和世界观在本作中变成了一些轻松有趣的小故事，人物也不像前作那样具有很深刻的背景。总之本作不能视为FF的正统续作，只能算作一款外传性质的作品，虽然她的品质确实不错。	**9** 游戏的画面比起前作有了大幅度的提高，很多场景的细节得以完整体现，基本上发挥了PS2的全部机能，全屏锯齿的现象好了很多。新增加的两名人物实力超强，其他人物的动作也有了很大的调整，绝对是目前最强的3D格斗游戏，PS2格斗迷必备之物。	**6** 由于本作的主要卖点在于秘密潜入和暗杀，所以画面的整体风格比较阴暗，玩的时间长了以后有头晕的现象。另外本作敌人的AI大幅度提高，这应该是托了PS2机能的福。这种类型的动作游戏创意很不错，但如果不能解决色调灰暗带来的不适感觉，很难成为顶级大作。

36－40 强烈推荐　30－35 值得一试　1－29 素质一般

2002年10月1日美版

HITMAN 2 沉默杀手



机种：PS2
厂商：EIDOS
类型：ACT
媒体：DVD

EIDOS在欧美推出的人气经典动作游戏最新作，登陆三大机种，本次评论的是PS2版。本作的乐趣源自暗杀对手，战斗需要多动脑筋。

在欧美拥有巨大人气的动作游戏，在各平台都有推出。如果单论画面的话，本作绝对是美版动作游戏值得一赞的作品，即便是PS2版也相当圆滑自然。除了操作比较怪异外，个人还是很欣赏本作的，那种暗杀敌人的感觉实在是非常刺激。

操作感非常恶劣，而画面一般，在PS2上算是中等。这种美版游戏似乎是要追求一种“人我合一”的感觉，种种复杂的操作设定，看上去倒也能控制角色四处冒险，但实际上非常蹩脚。配以看不出是什么思想的故事，给六分已经很给面子了。中国玩家不要玩这样的游戏。

欧美近期的动作游戏代表作之一，暗杀和潜伏，颇得一些动作游戏神韵，画面和操作感都较同类游戏优秀，游戏的剧情相当阴暗，美式游戏那独特的阴暗世界观也表现得非常到位，最后实在有必要提醒玩家，本游戏血腥暴力不适合未成年人进行游戏。

最近有大量的美式动作游戏出现，本作移植自PC上的同名游戏。登陆PS2后，原作画面的优势丧失殆尽，加上原本就很一般的操作感，这些就决定了该游戏只能是一款不是很成功的动作游戏，看来这些美式动作游戏要想在非美国市场取得成功，还有一段很长的路要走。

2001年10月16日

蝙蝠侠·复仇



机种：PS2
厂商：UBI
类型：ACT
媒体：DVD

早年发售的蝙蝠侠作品，故事与电影没有太大关系，蝙蝠侠的造型非常忠实于漫画版。本作的动作处理得并不理想，画面也比较一般。

虽然很喜欢蝙蝠侠这一英雄形象，但似乎相关的游戏却一直没有突出的表现，除了PS上的“蝙蝠侠与罗宾”还算说得过去外，其他的就真是失败得很了。本作也不例外，操作感设定得一塌糊涂，蝙蝠侠的英雄形象在粗糙的画面中也完全不能体现出来。

一看这画面我就想起曾经玩过的游戏《绝体绝命都市》，二者非常相像，无甚质感的贴图以及严重不足的帧数——外加漫长的读盘。难道我命中注定要面对PS2这幅倒霉的面貌？未必。可见制作者的技术力以及对游戏本身的诚意是很成问题的。唯一的，操作还算简捷。

根据电影而来的游戏果然还是一如既往的差，本作的主角虽然是家喻户晓的正义英雄蝙蝠侠，但让人怀疑的是他是否是整个游戏的唯一卖点所在，因为游戏的画面和操作感都让人怀疑厂商制作该游戏的动机，看着上蹦下跳的蝙蝠侠，感觉该游戏对不起热爱蝙蝠侠的玩家。

蝙蝠侠的电影的确很好看，但是做成游戏就不行了，从FC时代就开始登场的蝙蝠侠系列游戏似乎都未受到好评。由于要表现出蝙蝠侠其独特的世界观，几乎所有的游戏场景都是在黑暗中，看时间长了很不舒服，加上画面严重丢桢，这样的垃圾游戏不玩也罢。

2003年3月6日

SAVAGESKIES（野蛮空战）



机种：PS2
厂商：SUCCESS
类型：STG
媒体：DVD

美国厂商抄袭飞龙的劣质游戏。整体素质是近年来最差的，毫无优点可言，就连CG也难看得要死。这样的游戏居然还要推出日版。

抄袭飞龙的话是不是也要稍微动一些脑筋呢？游戏的画面效果居然只有当年SS的水准，除了少见马赛克外，完全看不出这是PS2的游戏。游戏的CG居然都是一顿一顿的，毫无流畅性可言。最令人受不了的是其攻击设定，居然感觉不到任何射击的乐趣。这是风林目前给出的最低分数了。

这款游戏十分有趣。玩了一会儿之后感觉自己也可以去制作PS2的游戏，而且绝对不会比它差。本作可以说是游戏外行的作品，完全不入流，可以称得上是彻头彻尾的垃圾，你就是倒搭我一百块钱，我也不愿意去玩。用天下任何能够评价的指标来评价，此一作都是0分。

游戏中强烈拷贝飞龙的感觉让人对该作有了不太多好感，片头的CG制作非常之劣，到处能看到简陋化3D建模的影子，游戏读盘的时间让人耐心全无，简直不像PS2时代制作出的游戏，若不是看到较为爽快的战斗和厂商制作该游戏也有很大难度，就快写上“垃圾”两个字了。

本作可以说真的是射击游戏里劣品级别的“究极”作品，游戏的画面和8年前SS的《铁甲飞龙》可以打个平手。游戏很明显是想模仿XBOX的《铁甲飞龙》，但是无论是画面还是射击的手感都非常差，这种游戏即使出现在32位机时代也很难得到玩家的好评。

2003年2月28日

银河战士PRIME



机种：GC
厂商：NINTENDO
类型：SYG+ACT
媒体：DVD

经典动作游戏的3D化，画面堪称目前游戏中最强的，并且在欧美造成了巨大的反响，成为家用机中FPS游戏新的代表作品。

如果说家用机2003年横扫欧美的STG游戏是哪一款的话，毫无疑问将是这款PRIME。游戏的画面就先行游戏而言已经达到了登峰造极的程度，音乐无话可说。版面的设计点点见精到，丝毫找不到可以斥责之处。与传统FPS比较，本作更注重动作性。

任天堂自己制作的FPS游戏，我看也好不到哪儿去。既然身为FPS，那我们就要用FPS的标准来评价它，而不能感情用事。它没有什么特殊的地方，主角能够变成一个球滚来滚去，这叫冒险解谜，但是画面很好。可惜和HALO相比，它不是很纯的FPS，趣味性过大，在我看来并不讨好。

作为任氏的又一看家大作，本作可谓制作得极为精良，超强的金属质感以及独具新意的变身装备都成为吸引FPS和ACT苦手入手该游戏的理由，无论是机械环境和自然环境的表现都极为有层次感，在精良显示器材表现下画面相当令人震撼。

作为任天堂的王牌动作游戏，本作依然继承了其一贯的严谨细致的作风，虽然整体的画面风格偏暗，但是人物移动的节奏比较柔和，所以玩起来不会有明显的眩晕感。由于大量动作解谜要素的加入，使得游戏的过程不再是简单的打打杀杀，是近期不可多得的大作之一。

2003年3月1日

印第安那琼斯与皇帝之墓



机种：XBOX
厂商：LucasArts
类型：ACT
媒体：DVD

模拟盗墓者的动作游戏，由以开发星球大战而闻名的卢卡斯艺术公司开发。游戏并没有多少值得玩家研究的地方，简单一玩还可。

美国人大概是想不出什么好点子，于是我又看到了劳拉的影子，一股盗墓的味道扑面而来。虽然题材算是够人气，却架不住制作厂商手法的低劣，最基本的操作性都丝毫没有把握住，实在是失败。场景的设计也见得讨好，看多这类游戏了。

我记得同名电影很精彩，很早以前看过。游戏现在都想沾一点电影的光，很多厂商都在变戏法。本作看上去就像是古墓丽影，但因为是在PS2上制作，而制作者本身又没有什么技术力，因此画面作出来之后让人无法接受。动作性更是远不如古墓，因此没有玩的必要。

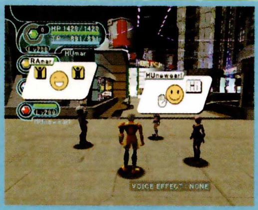
又是由大人气电影改编而来的游戏，不得不说的是看来欧美人的想象力和创造力也不是源源不绝的，在主角的身上星尘看到了一堆同类优秀游戏的影子，依旧的回转场景和粗糙3D让人不敢再继续玩下去，如果你是印第安那琼斯的FANS，购入该作请慎重，如果不是，那就别碰了。

总感觉这种根据电影情节改编而来的游戏在制作上都有急功近利的痕迹，本作也是如此，原本就不算是特别优秀的故事情节加上制作厂商拙劣的手段，造就出了这个水平很差的动作游戏，看过后有让人呕吐的感觉。

36–40 强烈推荐　30–35 值得一试　1–29 素质一般

203年1月16日

梦幻之星在线1&2



机种：XBOX
厂商：SEGA
类型：RPG
媒体：DVD

家用机在线游戏成功先驱又随着XBOXLIVE的推出而又成为大家争相讨论的对象。不过如果没有登陆网络系统的话，本游戏是无法运行的。

这系列的正版风林算是攒全了，却没有太多的心情来打。这次XBOX版必须登陆LIVE才能展开游戏，真是费了风林很大的精力。虽然在画面上，DC、GC、XB三个版本并没有本质的区别，但就游戏方式来说，无疑XB版是最好的，起码不要费劲打字了。

XBOX版注重对LIVE网络的支持。PSO打从能够ONLINE以来，总地说来还是面向铁杆玩家，有比较重的收集的味道，单机OFFLINE游玩需要一定的勇气和耐心。画面上与较近的NGC版相比，并没有什么显著的提高，相反NGC版还有一个四打模式。跨机种的结果。

完全移植自GC版的梦幻之星在线，作为家用平台代表性连线RPG，相信没有任何拥有XBOX的玩家会错过这款游戏，该作极高的连线乐趣极易让玩者欲罢不能，和认识不认识的朋友一起在虚拟的世界中冒险让每个玩家都会乐在其中，不过没有条件进入连线服务的玩家要在入手前三思了。

本作无论是在画面还是其他方面都和NGC版几乎没有区别，虽然PSO现在仍然是家用机上网络游戏的王者，但是如果像这样频繁地炒冷饭的话，早晚会把这块招牌烂掉。本人觉得现在应该到了推出新版本的时候了。

2003年2月27日

大正异闻录



机种：PS2
厂商：GUEST
类型：RPG
媒体：DVD

GUEST继“艾莉工作室”后又一RPG游戏作品。人物设定非常出色，剧情也尚可，但就这要命的画面令人不满，不知道是否有人能接受。

如果不是看在前几天刚买了便宜的DC版“炼金术士”限定版的话，就真是对GUST没有任何好感可言了。游戏加入了全程语音，这也是最大亮点，但画面的表现却仅仅是PS水平。人物的表情、动作都过少，虽然人设还算不俗，但是却不能容忍游戏中毫无魅力可言的表现。

玩了一会儿，发现游戏有很多人声配音。在这个基础上，游戏的情节发展慢一点啦、画面构成是2D啦就都不重要了，反而给人一种清新的感觉。如果我懂日语，我没准会玩一玩这个游戏。不过，归根结底RPG还是要有相应的情节来感动玩家，这一点还不敢说一定好。

GUST的炼金系列在玩家中是有口皆碑的了，本作秉承了其一贯的绝美2D画风，在PS2上这样富有清新空气的游戏非常值得一玩，游戏的全程语音可谓是一大亮点，看来厂商这次是花了不少心思来推出这款游戏的，游戏的剧情和系统都很易让人对这款游戏产生好感。

刚开始一看觉得很高兴，因为很长时间没有看到这样的平面人物背景的游戏了，不过玩了一段时间后觉得制作水平仍然停留在PS时代的水平，人物的动作不是很流畅。返璞归真这种想法固然很好，但是起码应该将画面等要素强化一下，否则就太对不起玩家了。

2003年1月1日

格斗超人



机种：XBOX
厂商：Microsoft
类型：FTG
媒体：DVD

挑战VF堡垒的全新对战格斗，也是被微软寄予厚望的游戏。画面上本作是毫无话说，XBOX强大的多边形能力另人瞠目结舌。

画面实在是太精美了，超越了目前所有的格斗游戏的表现，在这方面游戏完全没有辜负玩家的期待。系统上是在TOBAL系列游戏上延续，但上中下三段的整体思路都没有改变，很容易上手。比较差的地方是游戏的攻击判定方面，有很大的问题，丝毫没有拳拳到肉的感觉。

游戏的发售一波三折。画面发挥了XBOX的优势，华丽无比。但在格斗感觉上，我始终很难接受美版的风格——不能说它不好，但打惯了日式格斗，很多东西已无法上手。因此，对于一般爱好者而言，可以研究一下，看看画面。如果你是个高手，这游戏恐怕无法让你尽兴。

从宣布之日起就新闻不断的格斗超人很是让人关注，试玩后发现游戏没有想象中那么强，也未有想象中那么差，真是可气新闻的炒作，画面确实非常吓人，但令人不堪接受的美式格斗恶劣的手感以及怪异的人设都让星尘保留赞誉的话语，只能说是可以玩玩看看的游戏吧。

游戏的画面完全超越了VF4EVO，毕竟PS2的机能与XBOX相比还是有一定的差距的，格斗的爽快感也很强。玩这款游戏的时候总觉得这是DOA和铁拳的混合体，该游戏本来是有希望成为格斗游戏的新生势力，但是一些意外的事件影响了它的发售，真让人觉得可惜。

2003年2月27日

TIMESPLITTER 时空侵略者



机种：PS2
厂商：EIDOS
类型：FPS
媒体：DVD

HALO在日本所引发的热潮使许多美国厂商争相将FPS游戏引进日本市场，本作也不例外。整体素质并不次，有机会的玩家一定要尝试。

在欧美众多FPS游戏中，本作算是小有名气，趁着此类游戏在日本的逐渐升温厂商推出了日版。本作虽然没有表明，但却是移植该系列的第二作，在画面上都成熟很多。游戏最好的地方就是操作感的爽快，而且游戏中的武器也算比较多样，推荐一试。

这款FPS的画面比较靓，因其默认设定并不符合天语“左手准星”的习惯，因此才打了一点就要完蛋。不过确实游戏在帧数上还说得过去，没有出现PS2版同类游戏的“大丢帧+糙不忍睹”现象，基本合格。武器也还算丰富，这是一款很典型的FPS，爱好者可以玩玩看。

作为一款以跨越时空为主题的射击游戏，本作的创意显得有些老而陈旧，而且美式游戏读盘超慢的毛病也有体现，在多之又多的同类作品中，本作的推出可谓生不逢时，不过星尘对其中过场的即时演算还是很赞赏的，因为其中人物表情脸部建模非常细腻，仅此而已。

作为一款第一人称射击游戏，最重要的一点就是不能让人玩时觉得头晕，本作在这一点上做得很好，画面比较干净，人物的移动也算流畅。但是主要的问题还是在于操作，PS2的类比摇杆比起PC的鼠标在灵敏度上有很大差距，不过总的来说还算是一款值得一玩的游戏。

2003年3月10日

WE6 国际版



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：SPG
媒体：DVD

KCE超级大冷饭又来骗钱了，没能继承WE6F的要素本身已经令人很失望，没想到游戏中仍旧存在许多BUG，这样的作品还是少推出些好。

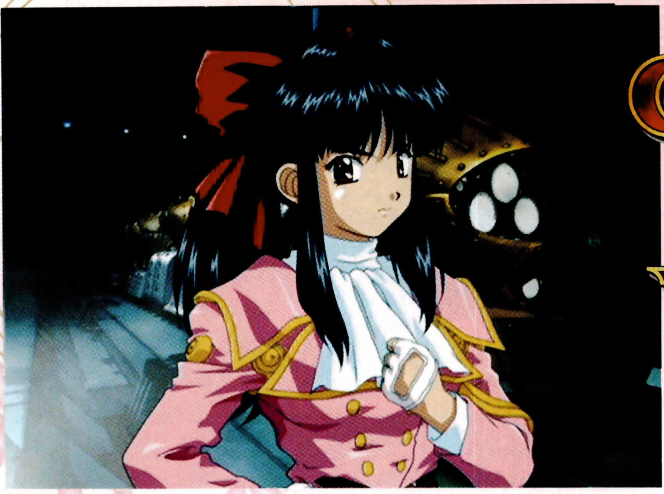
对于这种炒作已经快忍无可忍了，KONAMI在亚洲推出本游戏简直就是在骗钱啊！游戏的整体框架源自WE6，除了人物名称全改成英文外，可以说就完全是WE6了。现在重新玩起来，感觉游戏的问题还是不小，虽然不是照搬，但厂商却无法令人感到诚意所在。

本人不是很理解足球运动，因此对足球游戏也就没有什么发言权。WE6FE是其他编辑很爱玩的竞技游戏，这回的“国际版”理应更上一层楼才对，但事实上只是换汤不换药的垃圾。要是在一年前推出，没准可以打个高分，但现在明目张胆的出来骗钱，KONAMI太也小看人！

作为超人气足球大作的国际版，全部的文字语音变成了英语，这样一来原来有语言障碍的玩家们就可以考虑入手了，原汁原味的完全日版手感是该版本制作用心的表现，无论是游戏迷还是足球迷都应该备有一张的游戏，超高的对抗性和真实性让人赞叹KONAMI的制作实力。

原以为本作会是WE6最终版的英文版本，但是这次没想到推出的是一个四不像版本。总的来说，这款游戏和前一段推出的《PES2》系统和操作感是一样的，在目前大家对WE6最终版已经玩得很熟练的时候，突然冒出这样一个不伦不类的版本出来，实在让人没有兴趣玩。

36-40 强烈推荐　30-35 值得一试　1-29 素质一般



サクラ大戦 ～熱き血潮に～

樱大战·热血青春

继上回的流程攻略之后，天使受容体这次将对游戏的隐藏要素进行解剖，其中包括全部关联事件、究极队长型和花札冒险三部分。

PS2	厂商：SEGA		发售日：2003.2.27
	类型：AVG	价格：6800日元	监制：广井王子

百花绽放！令樱迷感慨万千的热血青春攻略最后大补遗！！



与樱相关的连锁事件

第一话　自由时间PART2　樱房间　中等偏强力度
第二话　自由时间PART1　樱房间　选3
第四话　自由时间PART2　樱房间　时间过半后1

帮助樱排练《灰姑娘》，最后的场景假戏真做？

与堇相关的连锁事件

第二话　自由时间PART1　锻炼室　选2
第三话　自由时间PART1　游泳池　时间切
第四话　自由时间PART1　游泳池　中等以上力度

SS版时为堇的MINI GAME，本作改为连锁剧情。堇请出身海军的大神教她游泳，结果最后令堇学会游泳的契机竟然是为了去救溺水的大神（大神溺水的原因很搞笑）。

与红兰相关的连锁事件

第二话　自由时间PART1　红兰房间　选3
第三话　自由时间PART2　红兰房间　选3
第四话　自由时间PART1　红兰房间　选1或2

大神前两次去都被红兰打晕后裸体绑在机械上在测量着什么，最后才得知原来红兰打算制造一个“机械克隆大神”给大神当礼物，最后一按开关……轰～

与艾丽丝相关的连锁事件

第三话　自由时间PART2　音乐室　中等偏弱力度
第五话　自由时间PART2　音乐室　指令LIPS
第六话　自由时间PART1　音乐室　指令LIPS与中等偏弱力度

与艾丽丝一起弹钢琴。

与玛利亚相关的连锁事件

第五话　自由时间PART2　衣装部屋　选3
第六话　自由时间PART1　衣装部屋　选3
第七话　自由时间PART1　衣装部屋　选1、2

SS版玛利亚的经典情节。

与神奈相关的连锁事件

第四话　自由时间PART1　半点前中庭　连续指令LIPS
第六话　自由时间PART2　中庭　连续指令LIPS、选3、最大力度
第七话　自由时间PART1　中庭　指令LIPS

陪神奈练习武功，最后大神甚至习得了神奈的必杀技“一百林牌”，当然战斗中不能使用（习得后大神第一次使用的情节超搞笑）。

与菖蒲相关的连锁事件

第三话　自由时间PART2　屋顶　选2
第四话　自由时间PART2　屋顶　选3
第五话　自由时间PART2　屋顶　选1

菖蒲在回忆着以往的点点滴滴，甚至与大神谈起了她喜欢的“他”（听到菖蒲有了喜欢的人，大神有些怅然若失），而大神捡到的年轻时菖蒲的照片，就是“他”拍下来的。

与米田相关的连锁事件

第四话　自由时间PART2　支配人室　选1
第五话　自由时间PART2　支配人室　选2
第六话　自由时间PART1　支配人室　选2

米田要带大神出去见见“夜里大人的世界”，于是二人与掌管大门钥匙的菖蒲展开了一场斗智比赛（好孩子们千万不要学他们），最后终于脱出成功，但结果等待他们的是……

与霞相关的连锁事件

第四话　自由时间PART1　半点后中庭　选2
第五话　自由时间PART1　中庭　中等偏强力度
第七话　自由时间PART2　中庭　选2

与霞一起在中庭种大波斯菊，最开始由于大波斯菊的种子与其它种子混在了一起，所以别挑错了，第二项才是大波斯菊的种子，如果错选了第一项的话，结果种出来的是……种错的场合要选3。

与由里相关的连锁事件

第五话　自由时间PART1　沙龙　时间切
第六话　自由时间PART1　沙龙　时间过半前1
第七话　自由时间PART2　沙龙　选1

看看由里的新时装吧，虽然最后还是没看成……

与椿相关的连锁事件

第四话　自由时间PART2　乐屋　选2
第五话　自由时间PART2　乐屋　选2
第七话　自由时间PART1　乐屋　最强力度

椿开始对化妆感兴趣，结果……

究极队长型
与狼虎灭却·天下无双



最终决战打败恶魔撒旦后，队长大神凝结花组全员之力以一招名为“狼虎灭却·天下无双”的究极必杀技取替了ＳＳ版中的“正义降临”打碎了撒旦的天使体。那么,这个必杀技能否在游戏中使用呢?答案是肯定的——在“帝剧漫长一日中”观看所有人物必杀技时会发现大神除了有“风林火山”共八种必杀技外，还有第九种必杀技，这就是大神一郎最后的秘密。

达成究极队长型条件：

1、完成游戏一次
2、只能在最终话使用（直接提取记录可）
3、最终话时勋章数要全满达到１５枚（这个很容易达成，一般到第七话就会全满）
4、最终话全员气力充实

附属参考条件：花组全员包括附属人物好感度积累到一定程度。

究极队长型的效果

1、队长型由原来的“风林火山”四型综合强化为“究极型”。
2、队长称号为“绝对正义”。
3、数值修正达到攻＋１０、防＋１０、行＋３
4、队长指令由原来的“风林火山”全部同时强化为“岚树炎岳”。



5、必杀技进化为“狼虎灭却·天下无双”，效果同３代“震天动地”，攻击距离近但有效范围为全屏且无视地形高低差，威力之强只有ＢＯＳＳ级人物才能抗住，杂兵一击全灭。如想看更直观的介绍与魄力十足的“天下无双”精彩表演请看本期《电击收藏》。

"帝剧漫长一日"之花札冒险

在“帝剧漫长一日”中的去沙龙的话则可进入独立的花札冒险故事情节，这个模式简单说的话就是《花组对战方块》中的冒险模式花札版，在故事中队员的好感度由《花》中的气力提升改为花札对战中的文数提升。

房间、传票、我——樱与红兰篇

这天早上，大神、樱、红兰三人接受了三人娘的管理一天事务局的委托（接听电话、打扫事务局、卖店整理等等事情……）。红兰在接听电话时艾丽丝突然出现要给红兰捣乱，这时要选２拦住艾丽丝（ＶＳ艾丽丝）。打发走艾丽丝后大家开始收拾事务局，樱在搬盆栽时结果一不小心打碎了盆栽，与此同时神奈因为自己房间的灯泡坏了要进来找灯泡，大神赶快胡乱找个理由把神奈拦在外面（选３）：“偶尔光线暗点也不错吧？”（ＶＳ神奈）好不容易打发走神奈，花瓶又被红兰打破了，紧接着堇要进事务局来看自己的海报，大神只得再次想办法拦住堇（选３后ＶＳ堇）。堇离开后紧接着玛利亚又来要找帮手整理卖店，这里可以选择与樱一起去整理卖店，也可以选择留下帮助红兰。



帮助樱的场合，樱会由于心不在焉而弄伤了手指，选２帮樱治疗一下，而玛利亚说要去事务局取急救箱，吓得两人赶快拦住玛利亚（ＶＳ玛利亚）。

帮助红兰的场合，玛利亚会突然闯入事务局要找急救箱，结果发现了事务局乱糟糟的样子，这时马上选２掩饰说有贼进来过，结果导致玛利亚进入警戒状态，并向红兰询问关于贼的特征，“特征？呃……中等个子，身穿灰衣的中老年人……”正在红兰信口胡说着的同时，米田突然闯进来开玩笑：“嘿嘿，要命的话就把酒都交出来。”警戒状态中的玛利亚一眼盯住了米田：“中等个子，身穿灰衣的中老年人……贼就是你!竟敢扮装成米田支配人的样子”……

大神他们三人还没有收拾完事务局的烂摊子时三人娘却已经回来了，大神只得又一次去充当盾牌。如果之前触发过红兰的剧情，这里再选２并ＶＳ由里胜利的话，由里会告诉大神说她们在上野车站看到米田与玛利亚一前一后在拼命奔跑……（爆汗）

决战在下午三点——堇与神奈篇

某天，堇与神奈这对冤家一句不合又吵了起来，于是菖蒲就根据她们吵架的话题——做饭手艺作为她们决斗的方式（SW FAN都知道吧,神奈做的饭是外表难看但味道好，和堇正相反……），时间是明天下午三点，地点是沙龙，花组与风组所有成员都是试吃裁判，而题目是一种法式夹心面包（泡芙）。第二天大神帮神奈找泡芙的制作方法时正好碰到玛利亚（选１），ＶＳ玛利亚获胜后得到关于红兰有极品盐的情报。帮助堇的场合要选中等偏强力度，之后要ＶＳ艾丽丝。随后碰到神奈正向红兰借盐，一套指令LIPS后再ＶＳ红兰获胜，神奈才借到够量的盐。最后，堇要大神想办法让打定主意不出门去参加试吃的樱打开房门，对樱最有效的方法就是大神的甜言蜜语（时间过半后选３……鸡皮疙瘩之后的结果当然会导致ＶＳ樱）。最后决战的时刻，红兰：“能活着回去吗……”椿：“无论如何，不吃不行吗……”在这种紧张的气氛下，到底会鹿死谁手呢……

花札与圣诞老人
——玛利亚与艾丽丝篇

圣诞之夜，艾丽丝来找大哥哥要一起等圣诞老人，紧接着樱又来找大神想一起圣诞约会(选１后ＶＳ樱)。大神把睡着的艾丽丝送回房间后差点被玛利亚当成小偷枪毙，当得知剧场内出现一个背着大包的可疑人物后便与玛利亚一起去搜寻，途中碰到红兰时选２后ＶＳ红兰。来到厨房时发现艾丽丝正被“袭击”，后来才发现原来是神奈（这时如果选时间过半后３的话，在ＶＳ神奈时基本文数会变成１；如果选１的话则基本文数还是10文）。继续追踪可疑人物，结果发现可疑人物进入了堇的房间(选２，大神到底看到了什么?)突入进去却发现只有堇一人，ＶＳ堇获胜后她却似乎有意掩护那可疑人物，真是奇怪……出去后无论是送艾丽丝回房还是与玛利亚巡夜都会遇到米田，选2后ＶＳ米田。最后与玛利亚一起送艾丽丝回房间时听到门外有人说送礼物来了，大神这才明白原来可疑人物是扮装圣诞老人的米田，而大神收到的礼物则是一个包装很精美的——检票机(爆笑)。

雏祭!全员集合——花组全员篇

这个就没什么可说的了，随着故事发展大神要与花组全员对战，而对战成绩则会影响雏祭准备的结果。不过，六连败比六连胜的结果更搞笑……

文/天使受容体·Ｋ１





CHAOS LEGION 混沌军势

本次的《混沌军势》又让笔者见到了CAPCOM制作快餐游戏的水平，在游戏追求爽快与流畅表象后，各种隐藏要素设定也一直是饭斯们乐此不疲的追逐目标，下面就让我们进入《混沌军势》的里层世界。

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2002.3.6
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

冲破混沌世界的野蛮军势 洗刷心灵之间罪孽的兽斗

按经验，当玩家们在游戏中达成一些特定条件，就可在游戏中启动隐藏要素，从CAPCOM的一贯作风来看，本次的混沌军势中必有一些蹊跷，以下就是游戏中的所有隐藏要素全部公开。

EXTRA MENU模式的追加

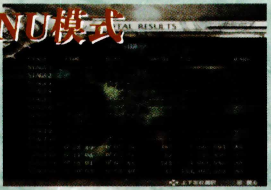


号称通关后就出现的追加模式“EXTRA MENU”其实在玩家通过STAGE1时就已经出现了，估计没有几个玩家会在通过第一关时就退出察看是否有隐藏东东出现吧，在这个模式里会有一些新选项出现。

全部CG MOVE回顾

在“EXTRA MENU”的“MOVIE REPORT”模式中，可以看玩家每过一关就可出现的CG MOVIE，随着剧情的发展，该模式下的CG MOVIE会达到25段之多，大家可以在这里将游戏的剧情全部温习一遍，其中有给西克配音的著名声优兼演员押尾学主唱的游戏主题曲及其灌录该曲的制作过程，对押尾学的FANS来讲这应该是真正的究极影像吧，另主题曲《FLY》也很好听。

查看成绩的EXTRA MENU模式



只要完成本游戏一次（难度无论是EASY或HARD）在“ERTRA MENU”中就会追加“TOTAL RESULT”一项，在这里大家可以看到自己玩过的每关成绩，这也是不断向自己发起挑战的凭证。

日文与英文的字幕语音切换

大家只要以EASY或EASY以上的难度完成游戏一次，各位就可在OPTION选项中的LANGUAGE选项中决定是否将游戏及其CG MOVIE的对白和字幕转换为日文或英文，这样有语言障碍的玩家可以选择自己可以接受的语言了，真是十分体贴玩家的设定啊。

不同难度下角色携带道具的区别

以NORMAL或NORMAL以上的难度完成游戏一次，在开始游戏后就可选择HARD难度开始游戏，在HARD难度中敌人的出场位置和种类会有所变化，而且角色所携带的道具数量上也会改变，而且根据难度不同各项参数都会发生变化，具体如下：

	EASY	NORMAL	HARD
所持ITEM数(小/大)	99/99个	9/9个	3/1个
游戏失败挽回EXP	100%	50%	0%
暂停中断挽回EXP	100%	50%	0%
敌人攻击力	50+	100	－200到280
主角攻击力	120	100	100
LEGION攻击力	132	110	100
LEGION防御力	100	100	100

美少女阿西亚出现

以NORMAl或NORMAL以上难度完成游戏一次，在开始新游戏后可在游戏开始前选择使用西克还是使用阿西亚，而且选用阿西亚的话也可选择各关进行游戏。

一击必杀模式参上！

最后，就是传说中超级夸张的“一击必杀”模式（SUPER MODE），玩家只要以HARD难度完成游戏一次，在游戏开始时就有SUPER MODE可以选择，但SUPER MODE中玩家们的战斗成绩却不能显示在TOTAL RESULT中。

强大的制作背景曝光：

右图为主题曲“FLY”的灌录制作过程，我们可以看出即便是一款销量只得20余万的二线作品，CAPCOM派出的强大制作阵容也让人瞠目结舌，就不用讲一些动辄上百万的大作了，日本游戏制作的发达和严谨可见一斑。



战斗评定计算方法与获得奖励

在游戏中的每一关，根据玩家的战斗成绩评定，战斗结束后会有相应的评定，而游戏根据相应的评定就会给出相应的奖励，评定的依据共有三种，每种都有分数统计。

1.有无GAMEOVER重来。有为0，无为1；

2.每关给的奖励分数：1－5关为0，6－9关为1，10－13关为2 如果有RETRY就一定没有道具奖励；

3.难易度选择判定分数：EASY为0，NORMAL为1，HARD为2；

分数计算后的分段为：A段0－1，B段2－3，C段4－5。这里给出本游戏中男女主角的各种评定所得的奖励。

西克			
评定	A	B	C
AAA+	SOUL UP大	SOUL UP小	经验值GEM大
AAA	LIFE UP大	LIFE UP小	LIFE RECOVER大
AA+	经验值GEM大	DEFENSE UP小	SOUL RECOVER大
AA	DEFENSE UP小	ATTACK UP小	经验值GEM中
A	ATTACK UP小	LIFE UP小	经验值GEM小
B	LIFE UP小	经验值GEM中	SOUL RECOVER小
C	经验值GEM中	经验值GEM小	LIFE RECOVER小
D	无	无	无

阿西亚			
评定	A	B	C
AAA+	特别弹夹	特别弹夹	特别弹夹大
AAA	DEFENSE UP大	DEFENSE UP	DEFENSE UP
AA+	ATTACK UP大	ATTACK UP	ATTACK UP
AA	LIFE UP大	LIFE UP	LIFE UP
A	LIFE RECOVER大	LIFE RECOVER大	LIFE RECOVER大
B	特殊弹	特殊弹	特殊弹
C	LIFE RECOVER小	LIFE RECOVER小	LIFE RECOVER小
D	无	无	无

各关BOSS歼灭手册

STAGE1："GUIL BADBH"该怪物弱点在其头部，对付它应该以游击战为主，掌握跳跃是关键所在，在跳斩击中后立刻用LEGION攻击反复即可获胜，由于为第一战，极易。

STAGE2："LOGNAGAISER"弱点与"GUIL BADBH"一样也为头部，由于BOSS的头太高，剑之LEGION并不能发挥其应有的攻击威力，只有靠玩家的跳斩来搞定了。

STAGE3 "VERGE ZAGAN"在经过了前两关的战斗本关BOSS难度稍有提升，除了BOSS外更有其它怪物在旁协助攻击，攻击它的话就要靠和剑之LEGION配合攻击了，它的弱点还是……在头部，将其体力削到一半左右时会发生事件，此后的单挑只要玩家在之前注意保护体力就可较易获胜。

STAGE4："VERGE ZAGAN"五只，出场顺序为1、1、3，在后3只出场时会有大量怪物陪同攻击，建议背靠角落各个击破，较为艰苦的一战，在HARD难度的话一般再次就有GO的危险了。

STAGE5："MAPONOS"惟一巨大植物状怪物，其弱点为胸前的核心，由于其为底部不动攻击，所以玩家围绕它满场游走攻击是很好的选择，注意它的冲击波和后期的二重冲击波为全场攻击，另外，只要攻击其一定次数它就会开启胸前弱点，此时集中猛攻吧

STAGE6："DANU"为一堆半透明银色怪物，由于它们只承受LEGION的攻击，所以尽量用改造过的最强LEGION来对付它们吧，主角需要的就是料理可攻击杂兵了。

STAGE7："VOLVOR"浮于前方天空的BOSS，攻击机会不多，只有它要攻击主角时主角才可攻击它，所以玩家们要牢牢抓住怪物发动攻击的时间差，其弱点在主角敲碎其胸前的外壳后才会出现，所以这是一场艰苦的鏖战。在其弱点外露时会有激光射击（汗，有没有浮游炮啊？），在其靠近发激光时也是玩家上前猛砍时，把握机会击破它吧。

STAGE8："GIL BALOR"巨型呈蜘蛛状的怪物，对付它时，主角应不停起跳避开满地爬的小蜘蛛，同时不断攻击其前肢，在此时集中攻击另一个前肢可令其掉下露出弱点，这时就发动强威力的LEGION攻击加连击削它的血，大约5个左右来回就可灭之。

STAGE9："GUIL MAPONOS"这次换用阿西亚攻击远距离的植物状BOSS，其弱点不变，由于下关将不再使用阿西亚，所以大家尽量依靠强大威力的特殊弹射击以及较为好用的蓄力锁定射击来对付它，相对来讲较易的一关。

STAGE10："GIL VOLOVOR"又是它，没有自知之明的家伙，轻松解决它吧。

STAGE11："DELACROIX"与宿命的敌人第一次对决，由于其较弱的体力和防御，只要攻击机会把握得当，可快速解决战斗，由于其较高的攻击力和五花八门的攻击方式，速战速决是惟一对策了。

STAGE12："RUDO LOGNAGAISER"多了一个大盾的LOGNAGAISER，攻击其弱点——头部是惟一获胜的手段，在其飞盾攻击时一气削血是极佳的战胜方法。

STAGE13："砍"……

STAGE14："SIELA"被黑暗控制的塞拉，攻击方式极多，攻击力也极高，HARD难度时会有让人身在地狱的痛苦，没有太好的方法，除了集中攻击和及时补血，没有太多的注意点和简便的击败法，如果过关不能，只有咬牙不看通关CG喽（笑）。

文/LULU　责编/PERFECT









明人语：上期攻略由于版面有限，研究部分的资料未能刊登完整，在本期的《星海传说3》补完计划中我们会将剩余的研究资料补充完整（我是这么想的，介于版面依然紧张，故只有刊登比较重要的资料了）。

星海传说3

——时光尽头——

PS2	厂商：ENIX	发售日：2003.2.27
	类型：RPG	价格：7800日元	其他：——

★全部契约场所

契约内容	场所	契约必须道具
ダムダ　ニーダ	シランド	醉迎
ミシエル	シランド	契约金
エリザ	シランド	契约金
マクウエル	シランド城	预言书1
アンサラー	シランド城	贤者の石
ボイド	アリアス	折れた魔剑
ミレーニア	アリアス	契约金
スターアニス	サーフェリオ	限定ドルフィン
占い师ルイド	サーフェリオ	契约金
杀人シェフ	サーフェリオ	万能包丁
チリコ	サーフェリオ	契约金
ガスト	ペターニ	契约金
ゴッサム	ペターニ	若返り药のニセモノ
メリル	ペターニ	ドレメラ工具セット
アクア＆エヴィア	ペターニ	契约金
コーネリアス	アーリグリフ	サンライズ辞书
发明王デジソン	アーリグリフ	超绝破坏ユニット
ライアス	アーリグリフ	契约金
贤者オースマン	アーリグリフ	专门猎奇怀疑书
ノッペリン伯爵	アーリグリフ城	契约金
ミスティ・リーア	バール山脉	魂玉石
バルバドス	モーゼル砂丘	オークジュエリー
バニラ	ウルザ溶岩洞	契约金
グラッツ	ベクレル矿山	契约金
マユ	カルサア修炼所	し猫
リジェール	カルサア	ゴールデンカレー
パフィ	试练の遗迹５Ｆ	万能解毒剂试作タイプ

★部分契约必须道具入手方法

道具名	入手方法
醉迎	击倒ダグラスの森的敌人チンピラ
预言书1	圣殿カナン
贤者の石	ＣＯＳＴ１１、１２（エリザ、ソフィア、ミスティ）
折れた魔剑	バーニィレース（１００Ｐ）
限定ドルフィン	ダグラスの森
万能包丁	ジェミティ（５５０００フォル）
若返りの药のニセモノ	调合：ＣＯＳＴ５（适当）
ドレメラ工具セット	スフィア社（4阶）
サンライズ辞书	ムーンベース
超绝破坏ユニット	ＣＯＳＴ１８５、２２９（バニラ、メリル、クリフ）
专门猎奇怀疑书	ＣＯＳＴ７６００ぐらい（コーネリアス、ミシエル、ノッペリン）
块玉石	ムーンベース
オークジュエリー	トロッコの龟のとこシランド
愈しネコ	ＣＯＳＴ１８１－２０５（细工：フェイト、ネル、スターアニス）
ゴールデンカレー	ＣＯＳＴ４０、４４、４５、５０（杀人シェフ、マユ、ソフィア）
万能解毒剂试作タイプ	试练の遗迹２Ｆ

★机械兵制造事件

首先和バニラ、发明王デジソン、メリル签订契约。

拿着AIプログラム、设计图去サーフェリア。

然后调查坏掉的机工兵修理之后会自动和机械系的制造者イザーク签订契约。

上面所说的设计图的取得方法是下面的分支情节，条件是从シランド回来到战争爆发之间的这段时期（不要错过）。

1、在交易都市ペターニ的旅馆（正中央的房间）里和ラドル一行人相见。
2、面对问题回答"南"然后去アリアス。
3、在アリアス的旅馆里的问题中，除了“东”以外回答什么都行。
4、在アーリグリフ的旅馆里回答“行き过ぎましたよ”。
5、在カルサア的バー（酒吧）中店开张。
6、ルミナ推荐主角花５０００日元买个不同寻常的东西。
7、购买的东西就是属于贵重品的设计图。

★角色队形一览



队形	解说
リニアシフト	己方全员等距离站在一条直线上，平衡性不错，属于传统队形
ワイドシフト	上下散开的队形，能围攻敌人；弱点是己方一人被盯上就糟糕了。
アサルトシフト	三个队员全部排在敌人面前，属于直接进攻队形，对速攻战有自信的玩家推荐使用
トライシフト	跟リニアシフト队形相似，不过中央的队员和敌人很靠近。适合前卫主攻、后方二人辅助
インバーストライシフト	和トライシフト相反，前卫两人进攻，后方一人辅助
エスケープシフト	和敌人远离的紧密队形，离大地图很近，所以容易逃跑
スピアシフト	属于トライシフト的进化队形，前卫与敌人更加接近，攻击性高
バックガード	インバーストライシフト的攻击队形。前方两名队员与敌人距离很近，立即就能投入战斗
アッパーガード	预想大地图上方出现敌人，遇敌后己方全员马上排列到上方
アンダーガード	预想大地图上方出现敌人，遇敌后己方全员马上排列到上方

主要角色特技一览（续）

★丝芙雷 Souffle Rossetti



スフレ（丝芙蕾）

能力名称	说明
フローズン・ダガー（小）	用空中的四把冰刃占杀敌人
フローズン・ダガー（大）	用空中的四把冰刃占杀敌人
シャイニング・ダンス（小）	提高一定范围内的己方攻击力
シャイニング・ダンス（大）	提高一定范围内的己方攻击力
プリズミック・ダンス（小）	回复一定范围内己方的HP
プリズミック・ダンス（大）	回复一定范围内己方的HP
マジカル・ダンス（小）	回复一定范围内己方的MP
マジカル・ダンス（大）	回复一定范围内己方的MP
パニック・ダンス（小）	搅乱一定范围内敌人的方向感
パニック・ダンス（大）	搅乱一定范围内敌人的方向感
フェアリー・アーツ（小）	召唤乐园的小精灵
フェアリー・アーツ（大）	召唤乐园的小精灵
ビヨーンド・ルアー（小）	用魔法诱饵攻击
ビヨーンド・ルアー（大）	用魔法诱饵攻击
ドキューン・ブラスト（小）	发射超速度的冲击弹攻击敌人
ドキューン・ブラスト（大）	发射超速度的冲击弹攻击敌人
パパパ・スプラッシュ（小）	在自己周围发出冲击波
パパパ・スプラッシュ（大）	在自己周围发出冲击波
ドリーム・コンボ（小）	连击敌人
ドリーム・コンボ（大）	连击敌人

★奈尔 Nel Zelpher



ネル（奈尔）

能力名称	说明
讣霞（小）	向前方撒开带毒的烟幕
讣霞（大）	向前方撒开带毒的烟幕
胶闪刀（小）	向前方发出细长的冲击波
胶闪刀（大）	向前方发出细长的冲击波
影拔い（小）	发出超低空的冲击波击倒敌人
影拔い（大）	发出超低空的冲击波击倒敌人
雷煌破（小）	手持大刀，从剑尖放出电光给予打击
雷煌破（大）	手持大刀，从剑尖放出电光给予打击
风阵（小）	在自己身边发出一定时间的龙卷风
风阵（大）	在自己身边发出一定时间的龙卷风
冻牙（小）	同时发出三根冰柱
冻牙（大）	同时发出三根冰柱
黑鹰旋（小）	把大刀像飞来去一样掷出
黑鹰旋（大）	把大刀像飞来去一样掷出
镜面刹（小）	小太刀的连续攻击
镜面刹（大）	小太刀的连续攻击
封神醒雷破（小）	放出电光重创敌人
封神醒雷破（大）	放出电光重创敌人
里樱花炸光（小）	最终奥义，像罗刹一样猛攻敌人
里樱花炸光（大）	最终奥义，像罗刹一样猛攻敌人

★克里夫 Cliff Fitter

能力名称	说明
マイト・ディスチャージ（小）	在近距离发出能量波
マイト・ディスチャージ（大）	在近距离发出能量波
マイト・ハンマー（小）	双手抱拳重砸敌人
マイト・ハンマー（大）	双手抱拳重砸敌人
バースト・タックル（小）	浑身火焰撞击敌人
バースト・タックル（大）	浑身火焰撞击敌人
カーレント・ナックル（小）	用拳连续技攻击敌人
カーレント・ナックル（大）	用拳连续技攻击敌人
エリアル・レイド（小）	从空中朝目标强袭
エリアル・レイド（大）	从空中朝目标强袭
フラッシュチャリオット（小）	使用高速的拳技连续技
フラッシュチャリオット（大）	使用高速的拳技连续技
ビーン・バッガー（小）	连续使用上击拳，将敌人一直打到空中
ビーン・バッガー（大）	连续使用上击拳，将敌人一直打到空中
アクロバット・ローカス（小）	使出如杂耍般的连续拳技
アクロバット・ローカス（大）	使出如杂耍般的连续拳技
インフィニティ・アーツ（小）	连续使出腿技
インフィニティ・アーツ（大）	连续使出腿技
マックス・エクステンション（小）	属于波动技，能给予敌人一击必杀的重创
マックス・エクステンション（大）	属于波动技，能给予敌人一击必杀的重创

★罗加 Roger S Hrxley

能力名称	说明
ヒート・アックス	发出气体，用巨斧砍劈敌人
ヒート・アックス	发出气体，用巨斧砍劈敌人
タレル・マイン S?	移动时自动布雷
タレル・マイン S?	移动时自动布雷
ヒート・ウィップ	用暗器雷磁鞭攻击，并把敌人吸过来
ヒート・ウィップ	用暗器雷磁鞭攻击，并把敌人吸过来
ストリーム・アタック	扩散粒子和火箭炮的连续攻击
ストリーム・アタック	扩散粒子和火箭炮的连续攻击
エクス・アーム	伸出带利爪的手攻击敌人
エクス・アーム	伸出带利爪的手攻击敌人
ラスト・ディッチ	连头带身子撞击敌人
ラスト・ディッチ	连头带身子撞击敌人
ジーク・ビーム	从头盔发射出光束
ジーク・ビーム	从头盔发射出光束
トライ・ファンネル	叫出三架飞行虫攻击各个敌人
トライ・ファンネル	叫出三架飞行虫攻击各个敌人
カノン・シールド	提高防御力的同时发射超连射导弹
カノン・シールド	提高防御力的同时发射超连射导弹
スター・フォール	从宇宙召唤出谜之物体砸向敌人
スター・フォール S?	从宇宙召唤出谜之物体砸向敌人



クリフ（克里夫）



ロジャー（罗加）

★游戏中的bug

■战斗中（チンピラ战）

条件：战斗开始后经过一段时间，PS2主机初期型有此症状

危险度：高

战斗开始后经过一段时间后音乐突然中断，之后不能输入任何指令。如果玩家在音乐中断前把敌人打倒就万事大吉，如果不可能打倒的话，玩家可以在战斗开始后马上按△键，进入指令画面。随后打开PS2托盘进行战斗，当音乐中断后再推回托盘即可正常战斗。

■选单画面等

条件：不明

危险度：中

手柄所有操作突然操作不能。将手把拔下来再重插一遍就行了，但是出现这样的症状原因还未解明（菜单画面时去洗了个澡，回来时就不动了／汗）。

■战斗开始时

条件：战斗开始读取时发生，罕见

危险度：小

碰到敌人时，会出现切换画面，有时会停在此画面，进入不了战斗。待一会就开始读盘了，这个过程大概有15秒左右。其实是读盘出错之类的小问题。主机在读盘出错后会自动重新读取数据，所以没什么大问题。既然很多玩家都有类似的问题，所以在这里解释一下。

■捉海龟时或者战斗中

条件：攻击时手柄振动时

危险度：中高

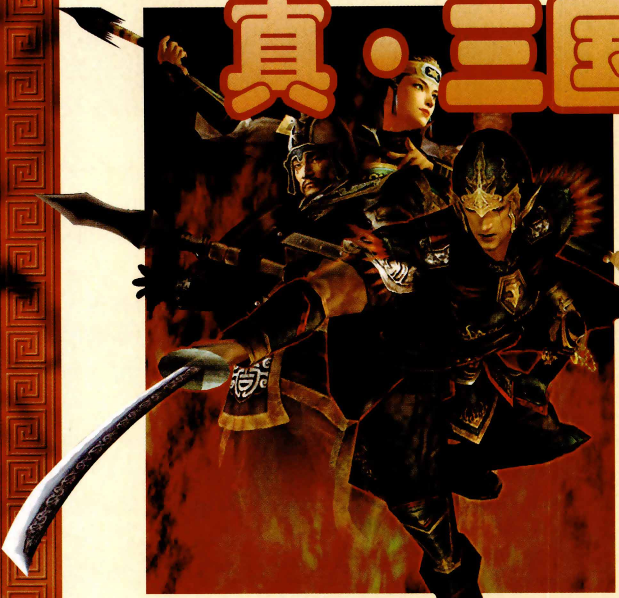
战斗中，攻击等动作发动时手柄会振动，但是有时会振动不止，最后连所有键都失去功能。虽然玩家拔下手柄再重插一遍就恢复正常了，但是其间的几秒甚至十几秒关系到角色的生死存亡。

此现象有可能是手柄的质量问题，现在正研究中（专指和SCPH-30000同捆发售的手柄）

■文／白痴一匹·星川明人

真·三国无双3 完全霸技补完版

PS2	厂商：光荣	发售日：2003.2.27
	类型：ACT	价格：6800日元



武将

文/HANSIR

这次登场的武将共有42人，每个武将都有着自己的初期基本能力。这些数值的强弱其实间接暗示了该角色的类型，比如力量型、技巧型、马上型、范围型等。而且笔者发现每一个角色都会有最适合的“玉”，这样就为游戏带来了一个新挑战。游戏者需要在实战当中来体会、琢磨武将的动作到底适合哪种属性的攻击。笔者认为这次把斩属性的弱化完全是为了寻求游戏中的平衡，在NOMAL模式下，即使你配备了LV10武器以及LV3以上的斩玉，能够使敌人即死的几率仍然不高。雷玉则成为了范围型攻击的首选，LV3以上的雷玉配合“铁手甲”在战场中的攻击效果要远远高于斩玉。

角色的动建模和速度在本作起决定性作用。像黄月英、孙尚香、张颌等速度型武将的优势要高于其他类型武将（主要是针对带有投技的力量型）。而且系统方面的改变也间接使S移等相关隐含参数没有意义。角色只要选定合适属性的玉配合上恰当的CHARGE攻击就可以轻松应付对方（动作难度降低）。这一点也是笔者对这一代作品最失望的。

武将初期基本能力数值表

武将	体力	移动	防御	弓防	攻击	无双
刘备	D	B	A	C	B	B
关羽	B	C	B	B	B	C
张飞	B	D	C	B	A	D
赵云	D	B	A	C	B	A
马超	B	B	B	C	A	C
黄忠	B	C	C	S	A	C
诸葛亮	E	A	S	E	C	A
庞统	F	B	S	E	E	S
姜维	D	B	A	C	C	A
月英	E	A	A	C	C	A
魏延	B	B	B	B	A	D
曹操	D	B	A	C	C	A
夏侯敦	D	B	A	B	B	B
夏侯渊	C	C	B	A	B	C
典韦	B	E	B	D	B	C
张颌	E	S	A	E	C	A
许褚	S	E	C	C	A	E
张辽	C	B	B	B	B	B
司马懿	E	C	S	E	C	A
曹仁	B	C	B	C	A	D
徐晃	C	B	B	B	B	C

武将	体力	移动	防御	弓防	攻击	无双
甄姬	E	A	A	C	C	A
张角	D	B	A	C	C	A
貂禅	E	A	A	D	C	S
吕布	S	S	B	A	S	D
董卓	A	C	C	C	A	D
袁绍	D	C	A	C	C	B
祝融	C	B	B	B	B	C
孟获	S	E	C	B	S	E
孙坚	C	B	B	C	B	B
孙策	C	A	B	B	B	C
孙权	D	B	A	C	B	B
周瑜	D	A	A	D	C	B
孙尚香	E	A	A	C	C	A
黄盖	B	C	B	C	A	C
大乔	D	A	A	D	C	A
小乔	E	B	A	D	C	A
甘宁	C	A	B	B	B	C
吕蒙	C	B	B	C	B	B
太史慈	B	C	B	D	A	D
陆逊	E	S	A	C	C	A
周泰	E	B	A	D	C	A

关卡

本次无双模式并没有按照史实来安排剧情，而是按照地理位置的编排而组成故事，这样的话，选择某一地区战役的先后顺序就决定了出现隐藏关卡的条件。下面介绍三个势力隐藏关卡（外传）的入手条件：

—— 蜀传 ——

●黄巾歼灭战 在第一章节“桃园之誓”中直接选择黄巾之乱这一关，然后让张角自行撤退（只要杀掉张角以外的所有敌将即可），这样就可以得到这一关卡。

●汝南之战 第二章反董卓包围网，直接选择虎牢关之战，在不击败吕布的情况下消灭董卓。

关羽千里行：在汜水关一战当中会发生如下事件：1.孙坚缺粮撤退；2.来自袁绍的信息：谁能击败华雄。在这两个条件达成以后击败华雄。而后在虎牢关一战当中杀掉董卓，这样就会在第三章开始出现这一关。

●潼关之战 第四章直接选成都制压战，击败来自西凉的援军马超（庞德）后就会出现。

●汉中防卫战 在第二章中直接选择虎牢关之战让董卓逃跑，在第五章直接选择五丈原之战（注：第五章出现曹魏的最期的方法是在第三章赤壁之战中借东风成功，达成这个条件必须要打前面的博望坡和长坂坡之战）。

●天水之战 在第五章中直接选择打夷凌之战即可（但是必须要达成在前面的赤壁之战中“借东风失败“的条件）。

—— 魏传 ——

●黄巾歼灭战 第一章直接打黄巾之乱，让张角自行逃跑。第二章直接打虎牢关之战。

●冀州之战 在第三章开始选择官渡之战，然后让袁绍自行逃跑即可。

●关羽千里行 前面的方法与蜀传的相同，在第三章直接选择官渡之战，依次干掉文丑、颜良和袁绍就可出现。

●潼关之战 在第四章直接选择赤壁之战就会出现这一隐藏关卡。

●吕布的逆袭战 条件复杂，建议使用无双模式单独拿取。首先在第二章反董卓包围网当中选择虎牢关之战，一定要打赢吕布。而后在接下来的第三章

直接选择官渡之战，不要杀吕布。最后在第四章刘备扫讨战当中先打长坂之战，再打赤壁之战。

●冀州防卫战 在第二章直接打虎牢关之战，放董卓自行逃跑。然后在第五章直接选择打合肥之战。

—— 吴传 ——

●黄巾歼灭战 第一章开始直接打黄巾之乱，杀光其余敌将以后放张角逃生。

●二桥夺还战 在第一章中，先打黄巾岩攻防战，再打黄巾之乱。

●玉玺争夺战 在第二章当中直接选择虎牢关之战。

●荆州镇压战 在第三章中直接选择江东平定战，这样就会出现这个关卡。

●长江防卫战 在第二章中直接打虎牢关之战，然后在第五章曹魏的最期中直接打合肥之战（如果在赤壁之战中借东风失败就会在第五章出现曹魏的最期）。

●夷城之战 只要在赤壁之战中借东风成功，第五章就会变为蜀汉的最期。只要直接选择最后一仗夷凌之战就会出现。



LV10武器

本次的LV10武器的拿法仍然限定在HARD难度下。但是有些武将的武器必须要在无双模式下才可以取得，而且强调关卡的连贯性。这也是厂商提高游戏难度的一种手段。不过本作中LV10武器的作用就是单纯的提升攻击力，还可以在任何时间发动属性攻击（提高属性命中几率），所有角色不能像上一代当中一样用自己的LV4或者LV5兵器带有的属性攻击屈死对手。而这次的CHARGE2攻击则可以实现将敌人吹飞。

在一些武器入手之前，一定要把条件考虑成熟。有些条件需要时间的消耗来完成，请务必做到耐心沉着。

武将	获得关卡	武器名称	出现条件
曹操	赤壁之战	倚天之奸剑	先杀掉孔明，阻止借东风。而后干掉甘宁和吕蒙，最后干掉黄盖。注意：不要和赶来支援的赵云纠缠。
曹仁	樊城争夺战	凤嘴凰翼	只要耐心等待，击破四个城门的云梯和投石器就会有输送部队出现。注意：一定要专心击破云梯，不要管武将。
夏侯敦	下坯之战	灭麒麟牙	当发生夏侯敦中箭事件以后击破貂禅就可以得到，注意击倒貂禅以后我方的士气变化。
夏侯渊	定军山之战	金刚九天断	先击败陈式再消灭黄忠就可以发现。
甄姬	长坂之战	日妖月狂	首先要击破赵云，然后要引发张飞一吼事件，然后击败张飞。待马谡伏兵出现以后再击破关羽。
许楮	潼关之战	瀑布蚩尤碎	依照下面顺序急迫敌将：程宜、孟达、魏延、程银、庞德、马岱、李湛、然后韩遂就会叛变。只要出现蜀军突击开始的信就会获得。
徐晃	官渡之战	白虎牙断	按照以下剧情推动就可以获得升级讯息：白马津、延津陷落。发现乌巢并且击倒淳于琼。城墙崩坏事件以后击倒援军吕矿威。
张辽	虎牢关之战	黄龙钩镰刀	必须用无双模式先打前面的汜水关，而且必须解决刘备、孙坚和曹操。在引发火计事件以后再次击倒这三人以后就会得到。
关羽	樊城之战	黄龙偃月刀	只要按照以下顺序击破敌将就可以获得升级讯息：于禁、曹仁、庞德、周泰、陆逊、吕蒙。（注意：蜀军制压荆州会影响士气）
黄忠	建业之战	破邪炫风斩	先击破太史慈，黄盖和周泰就会引发孙权、孙策、孙尚香进军开始，然后再分别击破之。（难度较大）
姜维	天水之战	昂龙鄂闪	击退所有敌人包括伏兵就会获得。注意：一定要在马遵要求曹仁出兵以前杀掉守备队长。
刘备	汝南之战	真黄龙剑	在赵云事件发生以后依次击倒李典、于禁、夏侯渊、许楮、张颌、夏侯敦、乐进。
庞统	雒城之战	豪风神杖	先击破刘匮、张翼、严颜。然后接近张任引发挑拨事件，随后退至金雁桥，发生破坏事件以张任会撤退。击败张任即可。
魏延	荆州攻略战	双极灭星	按照以下顺序击破刑道荣、刘度、刘贤、杨龄、张颌、夏侯敦、韩玄。注意：中间会发生张飞和赵云各自进军的事件。
月英	南蛮夷平战	湖底苍月	只要完成“七擒孟获”，然后再引发“火烧藤甲兵”的事件就可以获得。随时注意本阵的安全。
张飞	长坂之战	破军蛇矛	首先引发一吼事件，然后会有阿斗的发现报告，去救出阿斗以后会发生桥断裂。最后再击破夏侯渊。注意：这关必须
			配绝影凳，否则某些剧情不会出现。
诸葛亮	五丈原之战	朱雀羽扇	在出现伏兵事件和连弩事件以后，引发司马懿事件。之后会出现木牛流马。注意：之前必须要打街亭之战，否则就不会出现木马。
甘宁	夏口之战	霸海	先杀掉苏飞和陈生，然后等到引发火计事件以后就会有升级的讯息。
吕蒙	麦城之战	白虎锷	将所有敌将干掉就可以轻松入手。注意：敌方会有援军到来，所以最好配上绝影凳
黄盖	赤壁之战	断海鞭	在火计成功以前封掉敌方所有据点，然后再击破曹丕、曹仁和曹洪。
孙策	江东平定战	霸王	等周瑜被消灭以后，杀掉梁刚，然后击倒纪灵引发刘熏进军事件。注意一定要从北门经过。
孙权	合肥之战	白炎黄狼剑	在“孙坚孤立”事件发生以后击退李典。这样就会引发“孙坚飞跃小师桥”，然后会有张辽奇袭本阵，将他击破以后
			再击败增援来的夏侯兄弟两人。
太史慈	吴郡攻略战	虎扑殴狼改	只要击败牛渚岩的甘糜和张英。
大乔	许昌之战	乔佳丽	完成架设云梯以后击破典韦即可获得。
小乔	成都之战	乔美丽	首先击败马谡，在孙坚下达命令以后和马超军团出现以前，分别干掉关平和关羽。
周瑜	樊城争夺战	古锭刀真打	在这关当中会自动出现输送部队，只要在输送队长消失以前将其击破就可以获得。
周泰	南蛮夷平定战	宵	如果用绝影凳配合应该很简单达到：先杀掉兀突骨使敌方本阵打开，再冲入本阵即可获得信息。
董卓	吕布之乱	阿修罗	只要击破吕布之外的所有武将和敌兵（只剩董卓一人）就可以发现。注意：赵岑的伏兵出动以后要尽快解决。
袁绍	官渡之战	真霸道剑	只要守住乌巢，然后再引发“城墙崩坏”事件以后就可以获得。注意我方要保持高士气。
貂禅	泗水关之战	金丽玉锤	华雄败走以后，马上击破曹操和孙坚。
孟获	成都之战	百兽王	将伏兵在内的所有武将全部干掉就会有习得信息。
祝融	许昌之战	业火	只要把总大将以外的所有武将清干净，并且完成云梯架设任务就可以入手。
张角	黄巾之乱	轰火神杖	将敌方所有的主将和副将统统干掉以后就会习得。
自创(剑)	黄巾岩攻防战	真凤翔剑	依次击破何仪、波才、周仓和程远志就可以获得。
自创(枪)	汜水关之战	豪真空枪	通过地图上方的密道进入敌方军粮库解决樊稠，然后再灭掉全部武将。
自创(戟)	虎牢关之战	无双戟	在虎牢关之战当中击败吕布。建议在解决过其他敌将以后再解决吕布，可以在周围没有其他兵士的情况下反复使用跳
			CHARGE攻击取胜。
自创(大剑)	黄巾之乱	伏羲的大剑	消灭除张角以外的全部武将，包含副将。
自创(细剑)	黄巾贼击退战	女娲的细剑	等严政的援军到来以后将他击破。



动作游戏 永恒的魅力

《真三国无双》系列乱弹

文／张弦

如果现在要评选光荣公司最热门的三国游戏，那么无疑当属《真・三国无双》系列了。这部由光荣旗下W－FORCE小组推出的大型动作游戏，几乎已经成为一个标志性品牌。而其中最耀眼的则是《真・三国无双2》。该作自2001年9月推出后，在全球销量已破百万大关，于2002年8月推出的资料片《猛将传》，不仅自身销量超过60余万，更再次带动起《真・三国无双2》的销售热潮，使得这款旧游戏再度被炒热。许多此前未曾注意到《真三国无双2》的人，也从此开始加入“无双一族”的行列。

以中国三国历史为背景的这款游戏，居然在欧美也大受欢迎，欧美玩家对它的溢美之辞在诸多网站都可见。世界各地的人沉醉于三国世界的恶斗中，形成了数量众多的“无双迷”。

2002年秋，《真三国无双2》又在XBOX上露面，许多玩家的主机中一直放着这张光盘而不取出，更有大量的人整整半年乃至更长时间都投入其中。

在笔者完稿前夕，《真・三国无双3》又即将推出，“无双迷”们的胃口再次被高高吊起。FAMI通给它打了36分的高分，使它昂首跨入白金殿堂。一款动作游戏获得如此高分确实不多见，1月底推出的CAPCOM动作力作《鬼泣2》也只有32分。《真・三国无双2》得分为34，《猛将传》得分为33，现在3代显然又进了一步。毫无疑问，《真・三国无双》系列已经成为动作游戏中的经典之作。作为光荣这样以前从未涉足动作游戏领域的公司来说，这不能不说是一个奇迹。

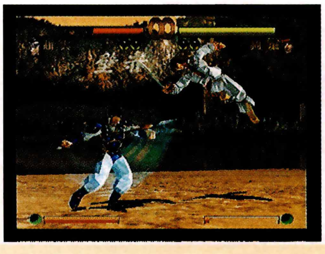
从试验型格斗游戏到百万级动作巨作



1997年，当光荣公司W－FORCE小组首次在PS上推出格斗类型的游戏《三国无双》时，它还只是一个实验性作品。虽然用今天的眼光来看，作为一个3D格斗游戏显得颇为粗糙，系统问题很多，动作也相当生硬，但是已有不少可贵的创意闪现其中，并为日后《真・三国无双》的崛起奠定了基础。









很显然，这款作品借鉴了NAMCO的热门游戏SOUL EDGE(魂之利刃)的一些思路，但它的某些新的创意也同样对NAMCO的续作SOUL CALIBUR（魂之能力）造成不小的影响。这个游戏当时颇有一些拥趸，也遭到很多非议，属于见仁见智的作品。

2000年，光荣公司忽然宣布要在PS2上推出《三国无双》的续作，但是却由对战格斗变成了动作清关，这就是《真・三国无双》。而在欧美，则把它叫做“DYNASTY WARRIORS2”，真正算是那个格斗版的续作了。

《真・三国无双》一骑当千、百万军中取上将首级的豪快感，以及动作性与战略性并存的全新打法，一下子吸引了大量玩家。

次年，《真・三国无双2》，也就是欧美的DYNASTY WARRIORS3推出，一个在前作基础上作大幅改进,游戏性、趣味性成倍提高的百万级巨作终于诞生了，自此，《真・三国无双》系列真正开始热力四射，形成一股狂潮。

也有不少人对《真・三国无双》系列如此大获成功颇为不解。诚然，这只是一个大型的打斗动作游戏，固然有战略要素和养成要素，但是打斗仍是第一位的，它并没有像这几年流行的动作AVG那样加入大段故事情节、应用许多电影表现手法，而只是用最朴素、最本质的方法让玩家投入激烈厮杀中。就画面而言也只是差强人意，特别是背景，几乎可以用“简陋”来形容。气势固然恢宏、场面固然混乱，但是却无论如何说不上“精致”——特别是对这几年被华丽的CG画面弄刁了口味的玩家来说。音乐和音效，更有不少人认为嘈杂不堪。这些年，大家已经习惯了一个游戏要有精美的画面、曲折的剧情乃至“深邃的思想”，因此对于《真・三国无双2》这种乍一看打打杀杀、吵吵闹闹的游戏，第一眼印象自然不会很好。

但《真・三国无双》系列恰恰是一个要自己亲身投入才能感受到其魅力的游戏，如果只是作为看客来看这个游戏，那自然是不能理解它何以造成如此巨大的轰动。很多人正是上手之后便欲罢不能。除非是原本就不喜欢动作游戏的玩家，否则一旦亲自玩过这个游戏，几乎人人都会被它迷住。在激烈的战斗中，玩家根本就忘却了背景的粗糙，而在旁观者听来“嘈杂”的音效，对玩者来说却正能令他血脉贲张，忘情投入。

《真・三国无双》系列的成功，不仅是因了古代中国那段脍炙人口的三国历史背景，更是因为它是一部真正返朴归真，回归本格派动作游戏风格的作品。它的成功，暗合了玩家内心对久违了的纯动作游戏的渴望与期待。

回归硬派动作游戏本源



我们注意到，伴随着《真·三国无双》崛起的背景，正是动作游戏全面复兴的时代。

动作游戏是最古老的游戏类型之一。

说起动作游戏，往往会有不少人将任天堂的《马里奥》奉为动作游戏的经典。而在我看来，这里却有着两个不同的概念。

《马里奥》确实是动作游戏的经典，但同时也只是“MARIO CLUB”法则下的动作游戏经典。这是一种以跳跃技巧为中心来演绎的动作游戏，障碍的设置往往是跟跳跃有关的机关、陷阱等。此后《冒险岛》亦是遵循此规则的作品，而广义地来看，《索尼克》、《忍者龙剑传》、《忍SHINOBI》甚至《魂斗罗》等都可以归为此类。

但是动作游戏并非只有这一个思路。事实上，自上世纪80年代中期开始，就有另一种类型的动作游戏逐渐成型并成熟。TECHNOS的《双截龙》出现，标志着一种不同于“MARIO CLUB”法则的动作游戏的诞生。这种游戏把动作理解为“击打”，强调“击打感”以及由此造成的爽快感，角色拥有丰富的格斗动作，颇有东方功夫片的风格，而跳跃的功能被大大异化，只是作为组合招数动作而使用，并不强调用它来越过障碍、躲避机关了——事实上这类游戏已经很少有机关陷阱的设置，游戏的难度设置表现在如何用格斗技巧击倒对手，并尽量回避对手的攻击上。显然，这种类型的动作游戏更为火爆、刺激、爽快、硬朗，也更迎合青少年口味，因此很快便成为动作游戏的主流模式。

在TECHNOS将《双截龙》出到第3集，已经显然有些力不从心的时候，CAPCOM却将这类打斗型硬派动作游戏发扬光大了。上世纪80年代末、90年代初是武打类过关动作游戏的黄金时代。在中国，当时街机厅里投币率最高的就是这类游戏，从TECHNOS的《双截龙》开始，到CAPCOM的《快打旋风》、《名将》、《圆桌骑士》、《复仇者》、《凯迪拉克与恐龙》、《吞食天地》……大量格斗清版类动作游戏在街机上出现。在家用机上，世嘉MD上的《怒之铁拳》（BARE KNUCLE）系列，也是脍炙人口的经典。



不久，由《街头霸王》的诞生，标志着从这类动作游戏中又分离出新的一支——对战格斗游戏。这种全新的类型在不久之后风靡全球，在《街头霸王》之后，又诞生了《侍魂》、《饿狼传说》、《格斗之王》、《VR战士》、《铁拳》、《刀魂》、《生与死》等一大批格斗经典。

到90年代中期，过关动作游戏逐渐陷入衰退期。似乎那些软件制造商更多地把动作游戏理解为“格斗游戏”，传统的过关游戏少之又少。在家用机上，动作型AVG逐渐成为热门，也许正是得益于CAPCOM《生化危机》的热卖。曾经在20世纪90年代成为动作游戏王者的CAPCOM带头做起了AVG，这本身似乎就颇能说明一点问题。在尝到《生化危机》甜头之后，CAPCOM一发而不可收拾，制作了大量类似的游戏，而其他公司也相继推出了与之系统近似的AVG。

进入21世纪，CAPCOM似乎又想找回原来做动作游戏的感觉了，它推出的几个新系列的AVG动作成分明显增加，节奏也变得更快。《恐龙危机2》已经看出端倪，此后《鬼武者》系列、《鬼泣》系列更是强化了动作性。《鬼泣2》在打斗的时候已经明显有点当年玩CAPCOM街机的味道了。几乎是不约而同，TECMO推出了《阿尔戈斯战士》、《忍者龙剑传》、SEGA推出了《忍SHINOBI 》……一款款当年的动作名作在复活。动作游戏复苏的时代又即将到来。

而在所有这些游戏中，最能感受到以前那种本格派动作游戏爽快、热血、激烈的，正是《真·三国无双2》。

在硬派清关类动作游戏逐渐萧条的时候，怀念那些老游戏的却依旧大有人在。在中国，CAPCOM以三国为背景的《吞食天地2　赤壁之战》仍是许多玩家的至爱。此后不久，中国的IGS公司推出了《三国战记》，更是让这股“三国”动作狂潮持久不衰。从今天的《真·三国无双》身上，可以看出许多《吞食天地》和《三国战记》的影子。令人眼熟的包子、坛子，马上马下的作战方式，群殴与单挑并存的打斗方式，都让人想起《吞食天地2》，而搜寻使用道具、武器的系统，敌方BOSS与我方主角的互换，这一切都与《三国战记》有异曲同工之妙。《真·三国无双》系列可以看作是《吞食天地》和《三国战记》3D化的形态，而且依靠新机种的高超机能，能更逼真地展现战场上的混乱与残酷，具有更强的冲击力。事实上，这恐怕也是那些“三国”动作游戏拥趸们延续了很多年的梦想，如今光荣的《真·三国无双》系列正是将这个梦变成了现实。

有一个细节似乎更能说明问题：《吞食天地》在欧美被译作DYNASTY WARRIORS，而3D化的《三国无双》也被译作DYNASTY WARRIORS，此后的《真·三国无双》系列，则依次在这译名后加上2、3、4的序号。也许，在西方人的心中，早已将光荣的《真·三国无双》同CAPCOM的《吞食天地》捏合在一起了。《真·三国无双2》是一部新的游戏，但在很多人心目中，它也是“三国动作游戏”的一个续集，它让人们在21世纪重新找回了当年玩硬派格斗清关类动作游戏的感觉。

【游戏批评】简介

★超特集：中国游戏人生存状况调查

中国在很长的一段时间里被看作是电玩的荒漠。

这倒不是说国人不玩游戏。只要看看杂志上、窗外边那铺天盖地的“改机”、“直读”的字样，就知道中国的玩家远比日美欧的朋友们幸福。

我们玩的，似乎总是写着假名或者字母的游戏；所欣赏或者咒骂的，也都不是自己的东西。玩家和批评家，对中国游戏开发者总是不屑一顾，我们离业界的最前端，似乎差着很远的距离。

中国人，好像与游戏开发无缘。这就是我们真实的生存状态吗？

★超特集：批评四人组漫谈

美国、欧洲、日本、中国

——游戏人谈游戏人，我们到底差多远？

★游戏历史

1、世嘉街机的历史
2、电影剧本作家所不了解的游戏

★游戏中毒研究

1、转生十五年
2、Saga

★游戏杂感

1、三国无双
2、飞龙历史观
3、忍系列
4、钟楼三
5、高雅音乐平民化

★游戏感悟

1、在我生命里
2、游戏，人生，
3、无声的投枪

★游戏与现实

徐玮的游戏医学讲座～生化危机的另一面

爽快感·技巧性·表演性



在我看来，优秀的动作游戏应该兼具有这样的特性：爽快感、技巧性、表演性。

爽快感是吸引轻度玩家（LIGHT USER）的重要因素，技巧性则是让重度玩家（HEAVY USER）获得游戏快感的不可缺少的要素，而表演性无论对轻度还是重度玩家都有极大的诱惑力，不管是谁，能在众人面前自如地一展利落的身手和华丽的打法，那种自豪感是不言而喻的。

不可忽视的是，现在游戏玩家群落中有相当一批年轻的上班一族，构成了庞大的“轻度玩家”群落。由于年龄和工作、生活的特性，他们不可能花很多的时间去玩游戏，游戏往往是在紧张的工作之余所做的宣泄与调节。对他们来说，上手容易、场面火爆、画面华丽、感觉爽快，能随时拿起也能随时放下的游戏是首选，最好是能在入手之后5分钟内便熟练掌握系统，并且能像高手一样做出华丽的动作，在同事、朋友敬佩的目光前表演一番。而由击打、厮杀敌手造成的爽快感和自信感，正好消除一天工作带来的疲劳或者郁闷。

显然，《真·三国无双2》是谙熟这类玩家心态的。任何人都可以简单地上手，只用一个键就能做出华丽潇洒的动作。在低难度下，哪怕是一个动作游戏苦手，随意挥动武器也能扫倒一大片敌人，获得极强的满足感。

但是倘若《真·三国无双2》只有爽快感和表演性，只是一个纯粹给“轻度玩家”娱乐的游戏的话，那也绝然不会有今天的地位。这也正是某些朋友的疑问所在，因为《真·三国无双2》乍看之下确实像一个只迎合“轻度玩家”，只需要连续按键就可通关的游戏，它何以在全球引起如此轰动？

但事实绝非如此。《真·三国无双2》的高明之处，就在于它同时抓住了“轻度玩家”和“重度玩家”，在简单上手度的背后，却有着许多对动作技巧细腻而严格的要求。这个游戏的高难度和简单难度完全是两回事，在高难度下，技巧和战术能否巧妙运用成为制胜关键，而这恰恰是让动作高手能获得满足的条件。

真正的动作玩家是鄙视不讲究技巧、只图“爽快”的动作游戏的，认为那是对他们智商的侮辱，特别是某些判定莫名其妙，感觉全在瞎打，自己都不知道怎么出了招，怎么打中别人，感觉完全是“撞大运”的“动作游戏”，就好比史克威尔的《保镖》一样。

作为一部动作游戏，《真·三国无双2》有着良好的击打感，判定也颇为细腻和精准，另有诸多实用的技巧：防御、反击、受身等，每个人都有数套连续技，可以自由构成各种浮空技甚至无限空中连击。被称为“无双”的超必杀技也是多种多样，分普通超杀（无双）、濒死状态超杀（真无双）和双人合体超杀（激无双），而且放的时间长短以及放后的移动都能自由控制。

重度玩家可以自由地活用各种技巧来对敌：可以正面防住敌人一套连续技然后反击，也可以看准机会架掉敌人的刀还它连续技，可以直接放超杀，也可以用类似街霸打法的连续技用超杀抵消。超杀因人而异，分很多种，环绕系和突进系都有，可以根据每个角色的特点灵活应用。面对敌人顽强的防守，如果玩家将一套连续技打完就有空挡硬直，被对方反击。因此掌握击破对手防御的技巧就显得尤为重要。玩家可以应用蓄力技崩坏对方防御，也可以用轻斩慢打，诱敌人出招，在他出招瞬间击中他，更可以利用自己手下在正面进攻，让他防，你绕到他背后去打。如果两人双打，组合动作就更多，可以打出很多组合浮空连续技。重度玩家能在这无穷的变化中获得极大的乐趣。

战略要素是这个游戏很重要的特色，使它在动作之外还带有即时战略的味道。跟以往动作游戏中玩家往往扮演孤胆英雄不同，在《真·三国无双》的世界里，战场上双方部队都在同时开战，玩家扮演的只是某支部队的将军。除了发挥个人英雄主义，还必须统筹全局。光荣一贯强调的“士气”也成为系统中的重要成分。士气将对友军战线的胜负起到极其重要的作用。倘若士气低了，我方部队军心涣散，而相对的敌人就变得更为强劲。如果玩家那方有将领被杀，那支部队就被灭，友军士气会下降，更会引起士气一落千丈的连锁反应和可怕后果：士气低的部队很容易被灭，而部队被灭更会导致其他友军士气下降，更多的部队岌岌可危，恐惧像瘟疫一样，蔓延开来，陷入可怕的循环中，让我方军团顷刻间陷入崩溃。因此，玩家不但要自顾，更要顾及友军及自己的总帅，发生险情必须及时救援。由于版图很大，先救谁后救谁都要考虑周详，牵一发而动全身。反过来，玩家及时诛杀敌方大将，特别是重要战线的名将，不仅能一举灭掉这支敌军，更会让敌人其他军团士气下降，并且提高我方士气，这对扭转整个战局有着决定性的作用。

动作技巧和战略、战术技巧并存，令深度玩家也获得了反复研究的空间。





制胜之道——吸引玩家反复游戏



动作游戏不可能如RPG般有着冗长的通关流程，因此能否吸引人反复游戏，便成了很关键的要点。

谈到这里，不能不说一下动作游戏的难度设置。我觉得这也是存在两种不同思路的。

一种是精心设置各种陷阱、关卡以及敌人攻击模式。当玩家处于未知状态时,几乎逃脱不了中招的命运。玩家唯有在失败中吸取教训、发现规律、掌握时机才能顺利过关。通常敌人的BOSS都被设计成攻击判定超强，经常处于无敌状态的样子，身上有隐藏的弱点。玩家靠硬拼不能得手，只有耐心找出它的弱点，巧妙打击，才能克敌制胜。像《马里奥》、《索尼克》、《忍者龙剑传》、《魂斗罗》等动作游戏都是以这种思路来设置难度的。

这就是我们通常所说的“背版子”模式。它的优点是：会给玩家造成一种困难感，并且将不会玩的人与熟练的高手完全区分出来，让玩家在反复的失败中寻找到规律，并反复磨炼技巧，最后过关时获得满足感与成就感。但缺点是，由于障碍设置与破解方式都是固定的，一旦玩家熟练掌握规律，也就是通俗所说的“背出版子”，游戏的难度就大大降低。因为从根本上来说，它要求的不是反应力,而是记忆力。同时，它也造成了玩家自由度的极大下降，玩家只有可能按照程序编制者给出的某种方案去做才能过关，比如在某时某地必须跳一下，在某处必须放一枪，甚至连用什么枪、在什么时机发射都有苛刻要求，否则便会失败。敌人BOSS的攻击也很模式化，基本上就是每种套路按照一定次序循环，玩家在BOSS使用不同套路的时候采用不同的方式攻击。BOSS的套路玩家完全能够背出，它并不会因为玩家的动作变化而发生变化，玩家要做的只是每一次的应对不要出错而已。KONAMI在PS2上推出的《真·魂斗罗》，在这一点上堪称登峰造极。这样一来，单调重复便不可避免。

这种类型，每次重玩其实都不会有什么变化，因为每一个关卡的解法都已经固定死了。玩家最花时间的通常是在第一次游戏时，而一旦熟练掌握，重复可玩性就会变弱。

另一种难度设置模式，并没有去设置固有的陷阱和敌人攻击模式，而是依靠电脑AI来令敌方角色产生随机应变的打法。以MD的《怒之铁拳2》为例，虽然敌人的配置是原先设定好的，但敌人的攻击方式却并不固定，而是根据玩家当时所处的位置、状态作出即时的反应。而对玩家来说，就不存在“背版子”的问题，而是要根据实际情况随时调整战术与技法。玩家可以自由选择各种打法：单枪匹马直接去挑敌人主将也可以，全灭敌军、跟着自己人围殴BOSS也可以。

特别是表现在BOSS的设定上，BOSS的攻击不再模式化,本身也是跟玩家属于相同类型的角色,他们是依靠技巧而不是一些强判定的无赖招数来打倒玩家,这就令玩家产生“棋逢对手”的感觉,有点像打格斗游戏。

这种类型的优点是游戏不确定因素多，玩家自由度高，每次游戏都会遇到不同的情况，形成新的兴奋点，玩家依靠反应和随机应变来克敌制胜,而不是死背“版子”，大大增加了重复可玩性。缺点是如果AI设置不够到位的话，会让人感觉游戏难度偏低，而且在刚上手的时候，初学者和高手看不出明显的差距，不确定因素造成的偶然性，也许会让某个瞎打瞎撞的人轻易通过某一关。

其实，很多玩家希望遇到的对手,并不是那些超大型的怪物，而是跟自己一样的人，他们希望在一种相对对等的状态下对战。此外，更有很多玩家产生过“正派角色”与“敌方BOSS”互换的想法，他们在用正派角色打倒敌人之后,也希望可以使用那个“强悍的BOSS”来“蹂躏”正派角色。而《真·三国无双》恰恰很好地实现了这一点。《真·三国无双2》中主要角色,从武将到君主，都是可以在“玩家操纵的主角”和“敌方BOSS”之间任意转换，可以用关羽去对付作为BOSS的曹操，也可以使用曹操去对付作为BOSS的关羽。敌方角色和我方角色性质相同，这就更像是人与人之间的一场角斗，敌人能使用的招数玩家也一样能使用，双方比拼的是智慧、武力、胆识和技巧。这与那种按照固有模式去殴打一个“大怪物”的感觉是截然不同的。

我觉得，这是《真·三国无双》系统设计最成功的地方，也正是打斗类动作游戏的精髓所在。每次玩游戏都会产生新的感觉，这是引导玩家反复游戏的动力之一。

当然，这个游戏让玩家延长游戏时间的招数也颇多：隐藏人物、隐藏关卡、武器搜集、道具搜集、武将的养成模式……即使是那些不甚喜欢动作游戏的玩家，也会因为要满足“收藏欲”或者把角色练到最强的“养成欲”而反复游戏。

作为一部通关型动作游戏，竟然拥有41名可供操作的角色，这似乎是史无前例的。而且这41名角色中没有任何两个招数、打法是完全一样的，不仅动作差异很大，打法系统也不相同，让动作玩家有足够的空间钻研不同角色的用法。而最为成功的是，这41名角色的性格各异，栩栩如生，呼之欲出，令人难忘：

赵云的忠诚、张飞的豪快、关羽的倨傲、马超的正直、魏延的阴险、黄忠的老当益壮、姜维的年少气盛、庞统的神秘、诸葛亮的儒雅、刘备的冠冕堂皇、曹操的霸气、夏侯惇的神勇、夏侯渊的粗鲁、张辽的沉稳、徐晃的坦诚、许诸的憨傻、张颌的唯美、典韦的刚猛、司马懿的狡诈、甄姬的高贵、孙尚香的活泼、大乔的可爱、小乔的幼齿、周瑜的帅气、吕蒙的质朴、陆逊的灵动、甘宁的狂野、黄盖的厚道、太史慈的彪悍、孙权的狠毒、孙策的英武、孙坚的老成、吕布的狂妄、貂蝉的柔美、董卓的残暴、袁绍的贵气、张角的诡异、孟获的爽朗、祝融的野性、女娲的伶俐、伏曦的果敢……

通过角色的台词、动作，这些人物都栩栩如生地凸现出来，令玩家感觉这不是游戏角色，而是活生生有血有肉的人。

游戏一开始仅有9名角色可选，得到剩余32个隐藏角色的方法各不相同，必须满足各种条件、诱发各种特定事件的发生等，这其中也就产生了许多有趣的玩法。

每个角色都可以培养，体力槽、无双槽、攻击力、防御力都能增加，每人的终极武器需要用特殊的方法获得，隐藏道具的获得也要有各种特殊方法，这可以说这个游戏极其吸引人的地方。终极武器的获得必须在高难度下，这样就迫使玩家去尝试高难挑战，历经九死一生而最终获得成功。凡是玩过这游戏的人，相信都会有过许多刻骨铭心的难忘经历。

《真三国无双》系列，巧妙地将动作游戏的技巧、爽快和表演，将战略游戏的思路、角色扮演游戏的寻找宝物和育成要素融合在一起，获得了空前的成功。它的成功也再一次验证了动作游戏所拥有的永恒魅力。

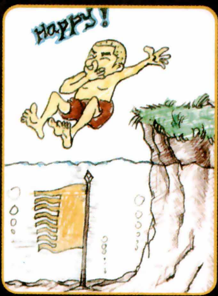
game@gameach.com

闯关族的家

五彩缤纷的游戏生活　妙趣横生的玩家心得

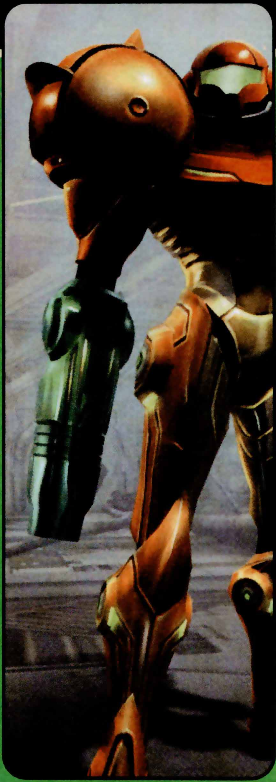
Vol.108

本期闯家稍有变化，今后也会时常更改。最近风林有些懒惰，都是春天惹的货。自己也觉得闯家的套路有些死了，今后还得大力“咯叽咯叽”开动脑筋！上期这开篇寄语被图片给挡住了，出现了不该有的BUG，真是对不住大伙儿了。多努力，多努力惟有！



愿游戏与玩家同在

游戏世界因你而近……



●不知道本期面市后海湾战争是否爆发了，最近风林对所谓的正义也有了新的认识。

●百万到底是不是一个难以逾越的数字呢？如果是的话，那为什么“三国无双3”可以在短短9天就达成这一记录？而有的游戏卖得却连个盆底儿都不了。只希望不要太多的模仿游戏出现……

●看到这页的读者已经看到前面的“鬼武者3”以及“无赖传”的介绍了吧？真是有些出乎意料呢！噱头太多好像是CAPCOM最近很喜欢搞的，退出街机市场后，看来真的是准备把心思全落实在家用机上了。纵数CAPCOM的游戏数量，其实不少。替ProductionStudio 4祈祷……

●**XBOX硬盘容量小贴士：**使用XBOX的玩家不知道有没有发现，虽然保存了很多的游戏记录，但硬盘的容量仍旧没有变化——“50000+”。究竟能够存多少内容呢?根据手头的资料，XBOX的硬盘是8GB容量，而XBOX专用记忆卡为8MB容量(504格)，由此可以计算出XBOX硬盘可以保存504×1024=516096格。为什么会显示“50000+”就可想而知了。

●买到SP了吗？日本玩家此时最关心的就是这个问题了。结稿前日本零售价格抬到17000日元以上。国内价格倒是开始下滑，1100元人民币就可以拿到了。风林由于经济问题还没能入手，不过却托朋友福借到一个玩。这时尚的小东西真是没话说了，虽然因为手大而使得LR键握不大舒服，但在其他的优点之下，这些问题也就不算问题。在地铁上终于有事情可干……也不担心因为人多而挤伤屏幕了。

●3月21日GBP发售，预计风林宇部两人携手购入，GC上分屏同乐“马里奥赛车”提前实现（乐）。

●“银河战士PRIME”实在是太过出色了，难怪横扫各大游戏奖项。与当年“HALO”的气势相比也毫不逊色。游戏类型上，PRIME并不是纯意义上的FPS游戏，更多的ACT要素使游戏的乐趣更加丰富，难度不低。目前探索中，准备在“P.N.03”前全面习得游戏全面内容，最好能够抽出时间来好好攻略一下（实现可能性51%）。

●“FFX-2”首批出货即突破180万，真不愧是FF啊！由此联想到GC传闻推迟发售的“水晶编年史”，虽然不可能达到这样的销售记录，但理应在GC软件销售TOP 10中占上一个位子吧！最近看了一下WS的软件销售排行，FF复刻的一代居然卖到了50万本以上，而其他的则只有10几万本，差别还真不小，居然能够达到这样成绩。真希望GC的FF也能破个百给我们看看啊！

●本月心情：85



电玩公益

安徽　柏津

玩D版也真是蛮折腾人的事情，像樱大战这样的好游戏就把许多买了39001型PS2的玩家折磨了溜够。陆续收到玩家游戏不能的电话。其实只要使用金手指来引导一下就可以了，但这样一来还要再花钱买套金手指。这段时间游戏店的金手指应该会很好卖吧？安安实实的享受游戏，请支持正版。



最近游戏爆多，在游戏的同时请注意身体，避免熬夜。尤其是学业紧张的学生朋友。最近风林就有些超负荷的感觉(笑)。



「多罗与旅行」

2月26日发售/2385日元/全19曲经典作品

多罗系列又推出CD，记得上一张《多罗与假日》风林作为百期纪念送给读者了，这次再发售总算弥补了没多罗歌听的难耐。

SCE的多罗、猴子、啪啦啪堪称其代表形象，但要论人气论影响力都不如多罗。尽管后二者在软件销量上都获得了巨大成功，但周边产品则与多罗不可同日而语。小到铅笔橡皮大到冰箱家具，多罗的商品遍布各个领域，涉及到人们生活的任何角落。随着PS2行货发售日的临近，强烈希望多罗这一形象也能带到中国来。

年内风林最大的愿望……

父女俩玩家之二

小女的短文在贵刊连登2篇，各方来信如雪片似飞来，高兴之余我也有些担心，怕影响学习。还是学生以学为主，各位玩友可能不一定能得到回信，忙啊，希谅解。

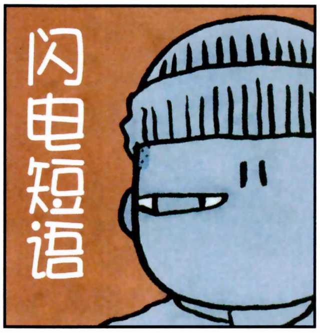
大约是13年前，最初级的游戏机传到本地。我对这新鲜玩艺感兴趣了，一是自己想玩，二是想让女儿学点新东西。不久就迷上了游戏。为了开发智力提高对事物的反应速度，放心地和女儿一齐玩。也教她不怕困难，不打过关不算数。别人的儿子天天往街机店跑，没钱就哄老子或偷钱。店里烟气汗气空气不好，不是好去处。在家里大人放心，也好直接指导。不光是只玩节目，还教她如何连接正确使用，电视制式的选择，游戏机的工作原理常见故障处理。从FC开始，又用SS，再用DC，机器越来越好，女儿的技术也越来越高。常杀得我几招就KO了。有人说小孩玩游戏影响学习、坏眼睛，玩物丧志。反对声不少，但我觉得并不一定。不爱学习的不玩游戏成绩也不好，还是近视，也不一定考得上大学。孙林学习游戏两不误，也不出去乱跑，没学坏又学到许多知识，那点不好？

好的东西不应受年纪限制。我48岁了，还是喜欢玩游戏。工作劳累一天，晚上无事，电视又无什么好看的，又不打麻将跳舞，文化不高又不想专研什么了（发明创造的时间已过了，十多年前还有几样专利哩），还是走进DC的天地吧。许多优秀的节目内藏丰富，包含许多机关，一次两次也许还找不到方向，多试几次就找到。接下来就看手艺高低了。像四轮雷鸟号越野车大赛，每次打得几乎不知呼吸，紧张哟。多少次只差1到2秒钟就胜利了，却还是没过关，气得骂娘。多次努力还是打过了三大关共9小关。飞空之舞，看那日本高手的表演，真叫绝了，也不知小鬼子手段为何如此之高，飞机能原地打转起飞，一个点射就击落敌机，我等手慢眼差，多天奋战，任务挑战到了第四类的空中加油，过不去了，总撞在输油机上。罢了，改天再战。

我认为贵刊除了介绍游戏呀机器呀，还应从积极的方面正确引导玩友们，树立正确的观点，不要真的玩物丧志。要各方面搞平衡，家长不反对自己合理掌握时间，和买机器、片子的钱来路要正。以免犯错误。

还有点要求，这游戏机是以英语为主，我国用户不一定都看得懂。希望将常用的术语以英汉对照的形式介绍一下，我就常不识英语不知打法。

——父女俩玩家之父者 孙元力



■我是电软的死忠，也是SEGA的铁杆。现在有问题请教你。我今天（3月2日）早上看CCTV－1的早间新闻，看到一惊天消息：微软和电子艺界（以前被央视译为电子艺术）正在商谈合资收购SEGA（新闻的背景画面却是任天堂的“全明星大乱斗”，央视好搞笑呀*^_^*）。你认为可怜的世嘉真的要被收购吗？微软和EA合资可能吗？请你马上回答我呀，我已经吃不下饭了，世嘉铁杆苦哟……**（世嘉铁杆）**

●这位铁杆相信已经看到了上期杂志的新闻评论吧？这年头收购来收购去，NAMCO、CAPCOM甚至任天堂，哪个没曾传出要被收购的消息啊？记得微软加入前，业界没有这么多收购传闻的，看来盖茨给人们带来的并不仅仅是个黑色盒子，而且还有很多“要命”的话题。反正风林是不想放入VF后看到的制作厂商标志是MS……前几天看报纸，大意是说国外企业将进入大陆，准备开始并购。这世界，吞并与被吞并，太多太多……

■我觉得现在电软的攻略做的已经可以了，但还是有改进余地的，比如在攻略后面多写些这款游戏的内容研究，现在电软的登攻略是多而快，但游戏研究方面反尔不如以前了，游戏研究所应该还可以多几页的，并且还可以写得更好的，我和我的朋友玩游戏有时想玩得完美的些，但电软对很多游戏只说攻略，其他什么也不说了，我们只有看其他书籍，一些热门大作可以像现在电软登的实况一样，连续几期都登。比如天10的最终武器，电软曾说下期登出来，但过了那么久也不见登，这种大作怎么能忘了呢，请注意大作游戏的内容研究也是很重要的，应放在和攻略同样重要的位置。**（广西南宁 莫麒）**

●上期正赶上游戏发售的黄金时间，增加页码及时将大作攻略放出。数量上多了一些，读者反响不一，这次也算是经验教训，使我们以后的步伐更加稳健。研究所方面目前是我们比较挠头的。游戏研究不同于攻略，需要花费更多的时间和精力去发现找寻，加上编辑部没有几个能够有这样精力去玩的（用星尘大海的话说：要命啊！），因此单靠我们这六位实在很难成稿。解决的方法有二：一方面我们继续招兵买马，希望能够有在游戏攻略方面颇为擅长的玩家加盟，以强化我们在制作游戏攻略研究的实力；另一方面，还要靠广大读者发挥自己的力量，积极投稿。其实读者投稿一直以来是电软最大的财富，但随着主机的更新换代，杂志也逐渐进入了全新时期，读者投稿方面数量也远不如前。经过风林揣测，目前PS2已经进入了当年PS的全盛时期（价位已经与97年PS相当），很多玩家已经购入了新主机。希望这些有PS2和其他新主机的玩家能够积极参与，感激不尽。

■我是一个高一学生，在学习之余我也常常玩PS机，由于我所在地区极贫困，所以只能玩到PS机，我也是您们的忠实的读者，您们所出的《电软》期期买。我是一个冒险型的高中生，特别喜欢玩《生化系列》和《恐龙危机》所以非常想看到这一方面的攻略！希望能在下一期的《电软》看到，如果您们不想刊登，那就算了。**（安庆 郑许辉）**

●这两款游戏，在以前的《电软》中已经有了非常详尽的攻略，因此我们不可能重复再次刊登。请郑读者见谅并收集好我们的杂志，说不定什么时候就派上用场了。

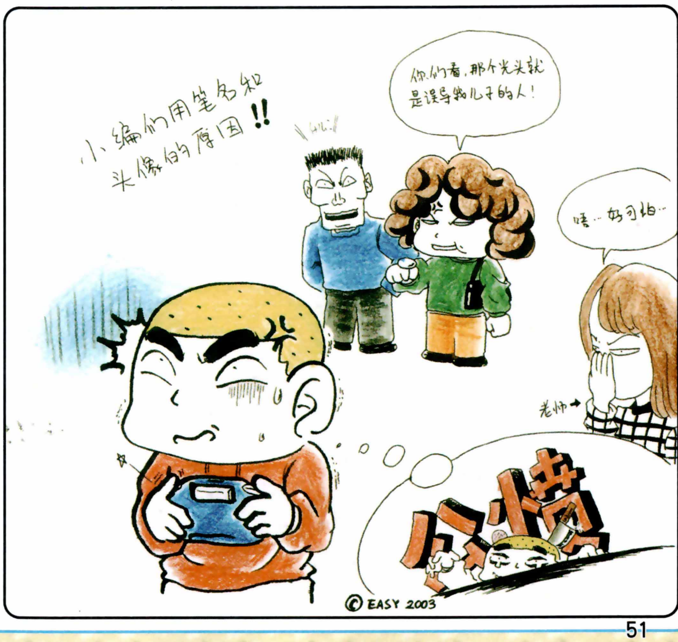
■我们这学校附近的经济比较落后，几乎没什么TV Game玩家，只有一个破旧的街机厅。街机高手也少得可怜。不过我有时也会离开自家的PS，到街机厅去感受感受那种独有刺激。上次我和几位同班的街机菜鸟去玩KOF，谁知事后又被“神通”的班主任知道了，继日在班上大发雷霆，说了一句：“凡是曾经去过游戏厅的给我站起来！”那气势简直都可以把老虎给吓跑。结果全班一大半的男同学都站了起来，其中也不乏只是曾跨进过游戏厅门口的。班主任把大家叫到办公室，一怒之下罚我们跪了两节课的时间，那腰酸腿痛的滋味实在……唉！伤心事就别提了，打那以后，我再也没跨进那个游戏厅大门半步。

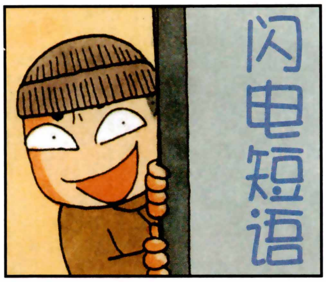
《电软》100期“家”的那篇文章（读来实在让人感动）说的一句“玩物不丧志”，真的道出了那些既要支持《电软》、支持游戏，而又不能荒废学业，误了前途的玩家的心思，想必目前一定有很多《电软》迷都读初三或高三了吧！这一期是最关键的一期，大家定要努力学习，争取考入理想学校。不过到时也别忘了给咱《电软》报报喜啊！**（湖南 覃旦）**

●最近好消息不断，先是手机单向收费成为可能（乐），后有各类游戏相关的节目、展会以及主机代理的风声。中国游戏的解冻速度似乎加快了许多。在这里风林不便透露更多，总之大家好好期待今年游戏业以及电软给大家带来的冲击与惊喜吧！

■关于现在的游戏似乎向着3D和网络方面发展。那以后会不会就没有2D或只有自己一个玩的游戏呢？如果有还多吗？**（网络读者）**

●问得好！就目前来看，2D游戏与多人游戏已经被3D游戏与网络游戏所逐渐取代，比如预定年内上线XBOXLIVE的“SPIKEOUT－X”原本就是一款标准多人配合的游戏，但都免不了加入上线游戏的功能。想玩2D游戏的话，多选择掌机是好，GBA游戏通过GBP的转换也还可以实现在电视上享受2D游戏的大乐趣。而今后的家用机恐怕会继续打多边形以及网络功能的战略牌，2D与双打定是被忽视的对象。另外，与传统意义上不同的多人游戏模式在GC上继承的最多，任天堂在开发GC家用机游戏的时候不忘打出“全家老小齐动手”的广告，甚至可以说“口袋妖怪”这样强调交流型的游戏，也是多人娱乐的一种发展方向。





■春节GBA入手，600大洋，一样都没送（连原装电池亦被BOSS吞了）呜……从此吃N个月泡面，N个月不进PS2机厅（我的狗牌已103粒，隐身衣啊……）。苦也！但在校仍苦攻马里奥A2，全破94关，吃完耀西币后又与几位“同志”挑战速度极限（用小马里奥，小路易直奔关底，中途什么都不吃），现在记录有待提高。在此想问几个问题：1、电软2002年第八期的广告中有接GBA的VCD播放器，三百多大洋，可信否？2、PS2中万岱出的《.hack》是否已出完？3、FF1与FF2有可能移植GBA吗？

前几日去花鸟市场闲逛，遇三小孩在凉亭下逗一只乌龟玩，我双脚并拢向前跳欲踩之，再拾起龟壳向前滚，然后跟上去……**（弃PS2从GBA的黄远方）**

●“马里奥A2”是2D大叔系列的经典之作，在GBA的几款复刻版里面也是最出色的一款，玩法极多，值得挑战的难点也不少，必须一玩再玩、一练再练。1、GBA本身无法承载光碟，怎么可以看VCD呢？应该是个袖珍的VCD系统，再转接利用GBA的小屏幕来看吧，实在想不出这样的东西有什么高明的地方；2、“.hack”一共四作，最后一作即将发售；3、据传闻SQUARE将会把FF系列在GBA上完全重新复刻一遍，但这一说法并没有得到厂商方面的证实，能够确定的FF游戏一定会在GBA上生根就是了，具体的还要等到4月1日的SQUARE ENIX的发表会再见结果。

配合黄读者的妙想，下面奉上由北方交大的姚翔朋友的画稿。

■我发觉秘技天地中有些秘技根本都不算是秘技，有些是多余的。还有就是闯关家族中的画技倒是不错，不过那些笑语都不好笑的，好冷啊……还有就是中国电玩榜中为何“最终幻想8”跌落第4位了，以前曾经是榜首的他，票数是数千的，为何现在会跌得那么快。现在我在这里希望那些曾经玩过FF8的兄弟们，可以投FF8一票。难道那些人已经不记得FF8了吗？如果FF8能重升榜首，跪谢！还有的就是电软是不是已经忘了我们这班级有PS的人了吗？虽然PS是已经不再是以前那么威，不过也希望风林大哥可以推荐一下PS的游戏，若是如此，也是跪谢，“没落主机不寂寞，风林推荐最强作”，用白话读真是很顺、了不起的句子。**（广东曾嘉晖）**

●FF8终于下榜，可喜可贺（笑）。其实我们是不希望一款游戏长期制霸于排行榜头名的，但跌落的原因则还是玩家投票目标的转移。现在是半月刊，每期的票数不能与月刊时候作比。希望玩家在投票的时候能够填写自己当月正在玩的游戏，这样才能真实的反映出国内玩家的兴趣所在，使排行榜更现生机。



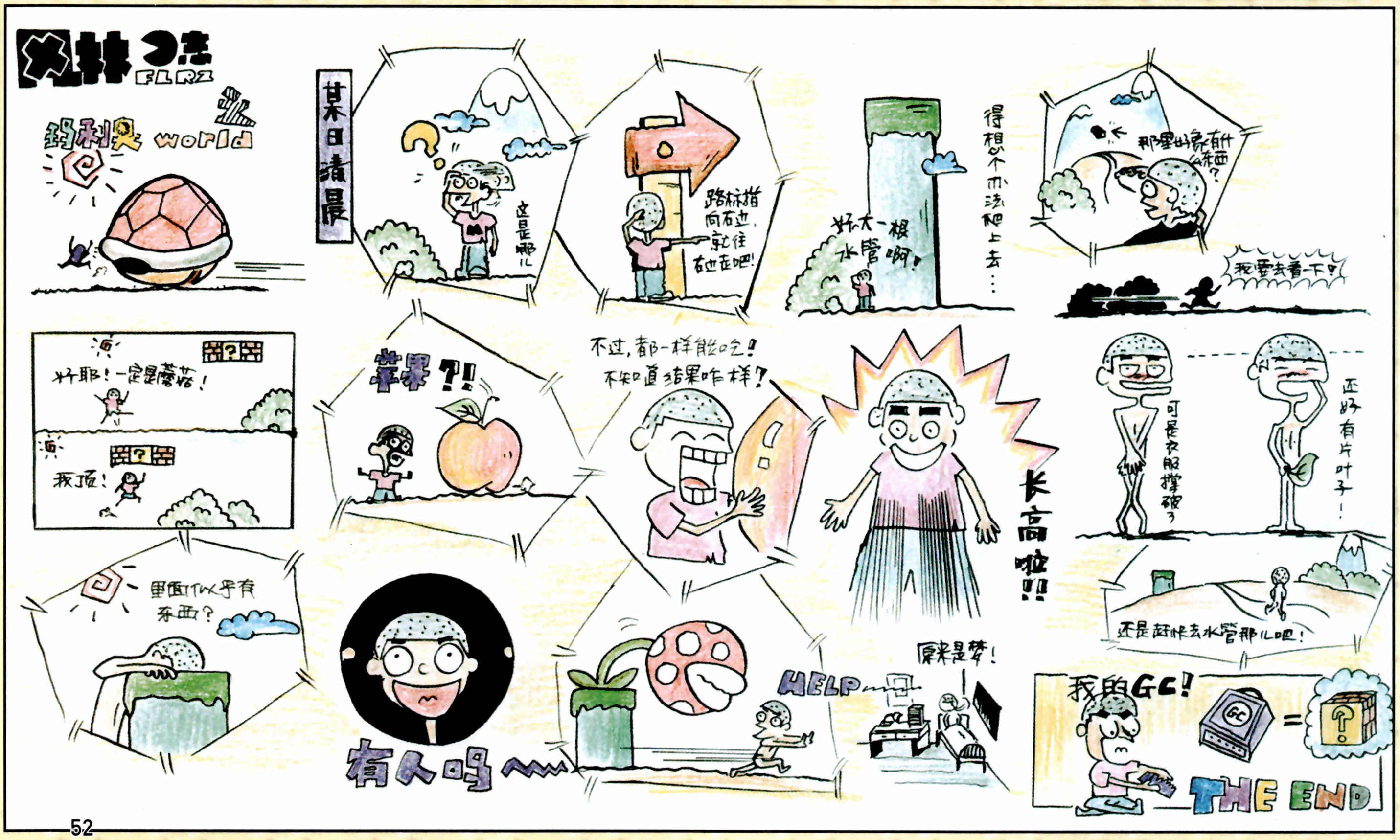
■我是部队中一名游戏Fans，上回在屋里玩GBA不幸被领导发现，结果GBA被无情收了去。不过还好有《电软》还可以看，要不日子真没法儿过了。在这里提醒军营中各位Fans们一句：“保重！”

最新一期《电软》和捆绑的《动新》我已经托人搞到，不过光盘中内容尚未看到。我十分支持你们推出《动新》，只是希望以后也能像最近的《电新》一样VCD+CD双碟发售，将动画的主题曲收录到CD中（我最喜欢《EVA》）。另外《电软》中也可增加一些与游戏有关的情感专栏，可以刊登一些与游戏有关的情感故事，这样《电软》的人情味更浓，可读性会更强。最后希望《电新》和《动新》今后能一直以VCD+CD的形式发售下去，真的很希望！**（辽宁地下工作者）**

●游戏与动漫本身就是密不可分，像风林这样的标准游戏迷平常也非常喜欢看上一两部动画。除了“海贼王”与“猎人”外，更喜欢一些现实题材的作品。因此也格外关注《动感新势力》呢！地下朋友提到的情感专栏其实一直都有的，就是GAMEBAR栏目后半部分的长篇啊，若是一些简短的题材，阎家更是你投稿的不二之选。

■终于玩到了GC版生化，虽然画面无敌，但骨子里却没了当年玩PS生2的感动，沉思中……玩了多年生化，偶然发现一个问题，生化系列也太喜欢拿我们男同胞“开涮”了吧。游戏中一个接一个惨死场面都是拿男性开刀，忽然间才感到男女之间的不平等！既然是恐怖游戏，故事情节上就不能设计女性角色惨死的场面吗？这不更能渲染气氛？**（安徽 汤漾）**

●严重同意，风林觉得比较男丧尸，女丧尸来得更加可怕，可惜的是自从“维罗尼卡”起就不多见了，取而代之的变异的女性BOSS……偌大的浣熊市，丧尸品种寥寥可数……希望今后的新作可以在丧尸方面进行强化，想来机能已经不是问题。







直袭！

宫本茂大话任天堂战略！

——身为一个如此有创造力的人，请问您如何在生活与工作间上找到一个平衡点？

宫本：这确实是个伤脑筋的问题。我在四十岁之后，开始坚持游泳，同时我也把烟戒掉了。因为我经常超时工作，所以在放假的时候，会花一整天的时间来陪家人。另外还新养了一只狗，给我的工作压力减轻了很多。而在开发游戏的时候，自己的创意一定要由自己来支配，我是属于从工作中得到灵感的那种人，在这方面我已经经验十足。

——最近任天堂一下公布了很多的新作品，这些游戏我们何时才可以玩到？

宫本：现在还不能透露哦，总之在E3展上一定会给大家很多惊喜。

——“塞尔达传说·风之韵”获得了玩家一致好评，不过很多玩家还是期待在2000年任天堂展会中公布的真实比例林克，不知道任天堂是否能够满足这部分玩家的要求呢？

宫本：我想只要玩过了“风之韵”的玩家，已经明白了我们为什么要追求卡通风格来开发这部游戏了。即便是一向不接受这类风格游戏的玩家，希望也能尝试一下，拿起手柄玩玩看，一定会改变你对这款游戏的看法。

目前我们已经有计划要开发真实比例林克的塞尔达新作，但还没有明确究竟该怎么来着手，使本系列游戏的玩家能够接受。当然，我们既然确定了要开发成人比例的塞尔达游戏，在游戏的内容上也绝对会进行调整。目前还处于企划的阶段，一旦确定后开始动手制作，我们就会全力以赴，将全新的塞尔达演绎得尽善尽美。另外，我希望将“塞尔达”游戏的感觉延续下去，能够让玩家感到自己与林克密不可分，甚至认为自己就是林克的完美投入度。如果做不到这点的话，那么游戏就会失去他的本质。

当你仔细盯着林克的面孔，你会发觉他的表情相当生动自然，我们希望通过这些，将玩家的感受也能在游戏中展现出来。为了达到此目的，我们花费了大量的精力，成果有目共睹。而若使用人物真实比例的风格来制作游戏的话，人物的表情无法表现得如此自然，这样绝对会使玩家无法投入到游戏当中，起码就目前的技术而言是比较难实现的。因此，在“风之韵”当中我们决定使用卡通风格，而在游戏中也会有很多真实的成分，比如风的流动等等，这些都可以令玩家感觉到有趣，林克更是活生生的表现出来。

——假如没有游戏的销售成绩以及游戏开发成本的考虑的话，你最希望开发一部什么样的游戏？

宫本：就目前来说，我想做一部任何人都可以轻松体验的游戏，比如把游戏放置在街头，随便一个路人路过拿起手柄，都可以立刻感受到游戏的乐趣，立刻进入游戏中。

——能说得再详细一些吗？

宫本：举个很好的例子，比如去年在E3展出的Stage Debut和Talent Studio。就是既简单又有趣的游戏！玩家可以将任何人的照片传输到GBA里面，然后再使用在GC的游戏中，使其成为主角来操作他们游戏。这个创意我认为很有趣，部门中的几名员工已经研究很长时间了，只是还不清楚该如何将其正式运作起来，制成游戏发卖。不过，这几名员工花费两年时间开发出了如此有创意的游戏方式，其成本比较于我们在开发塞尔达时一个月所花费的成本还要便宜许多（笑）。

——您最近到欧洲宣传的时候，曾透露了关于GC版“合金装备”的情报。据说还有与GBA连动的计划，能否详细说明呢？

宫本：我们确实在与小岛秀夫合作开发GC版的合金装备系列，不过目前并没有打算与GBA进行连动。造成这样的说法，可能是因为我在欧洲讨论的时候说将跟EA合作,使GC的运动游戏可以与GBA连动。可能是当时大家听到后很兴奋，所以搞混了（笑）。不过，小岛目前确实是在开发GBA的游戏，也许在不久以后，就可以实现两平台的连动吧。

——那么请谈一下GC版的“合金装备”。

宫本：仅仅是在开发中，要知道具体的情报，请向KONAMI方面了解吧（笑）！

——在今年的E3展中会有GC的网络游戏吗？

宫本：关于E3展的内容我现在还不能透露更多，不过到目前为止，我们对家用机网络游戏的发展并不是十分看好，所以在E3展中，将不会有网络游戏出现。但是我认为，通过网络的连接让相隔遥远的玩家在一起游戏，的确是件非常有意思的事情。眼下，我们更注重GBA与GC之间的互动，或是GBA之间的互动。

——那么GC也应该可以连接在一起吧？

宫本：这个嘛……秘密哦（大笑）！

——关于GC跟GBA的连动，其未来的发展您有何看法？

宫本：现今两平台的互动正处于发展初期，我们也是尝试探索用不同的方式来进行互动。现在若要达成连动条件，玩家必须拥有一台GC和一部GBA，还有连接线材，但并不是每个人都可以拥有这些装备的。我们之所以致力于互动游戏的开发，是希望玩家可以借此感觉到“原来游戏还可以这样玩啊！真是太棒了！”而今年，我们将会有80%的游戏都支持这样的连动。

前段时间我们推出了GC版的“PUZ串烧合集”，其中就附送了一条连接线，我们希望能够借此推广开连动进行游戏的风潮。而今年预计的大作中，最有代表性的就是“最终幻想·水晶编年史”以及即将推出的GC版“口袋妖怪”。

——在这次公布的“星之卡比”新作中，会使用这样的连动吗？

宫本：很不幸，就目前的开发进度看是非常缓慢，因为有很多其他的项目在同时进行。不过你提出的建议很好，我希望不是单纯的连动，一定要同时拥有GBA和GC才可以运行这款游戏。

——大约一年前，您跟HAL的主管一起就餐的时候，曾谈到“大乱斗DX”这款游戏在日本大获成功。那次你们有过谈到过其他的话题吗？“星之卡比”新作是不是他们在开发？HAL是不是已经在开发最新的“全明星大乱斗”？另外，记得你曾经提到要让SEGA的游戏角色也加入到新作中？

宫本：你的问题真多啊（笑）。不过很抱歉，关于HAL正在开发的项目我不能透露，只知道现在他们非常的繁忙（笑）。

目前为止，我们已经将NAMCO的游戏角色带入到“任天堂全明星大乱斗”当中了,而我个人是很希望将SONIC也加入的，当然只是我的想法。

——那到底是谁在开发“星之卡比”的新作呢？

宫本：不说不行了，的确是HAL在开发。

——而开发“瓦里奥世界”的制作人是哪位呢？

宫本：我不太好来透露这些，不如这样说，“瓦里奥世界”是跟任天堂有长久合作关系的厂商共同开发的。

——“塞尔达”特典的促销方式相当成功，有没有考虑过将这些方式沿用在“F-ZERO”与“星际火狐”上面呢？

宫本：塞尔达特典其实是相当特殊的情况。我们当初在开发“时之笛 里”的时候，因为与“时之笛”原作的差别并不是很大，所以无法单独作为游戏推出。但是开发这款游戏的团队很希望能够看到这款游戏发售，所以我们也曾经想过很多办法将它推出，比如随杂志附送等，但最后都被否决了。而这次趁“风之韵”的发售，我们便决定将其附送给支持塞尔达的玩家，同时也实现了在GC上体味画面更加出色的“时之笛”的想法。这样做既保持了较低的投资成本，也在玩家中造成巨大的反响。但今后其他的GC游戏是否也会附送特典，目前我们还没有这方面的考虑。

——另外，有没有机会可以玩到正统的“星际火狐”续作？

宫本：“星战火狐大冒险”跟以往的火狐系列，有很大的不同。如果我们着手开发续作的话，一定会通知大家的。

——任天堂把Rare卖掉了，那今后大金刚系列的计划将由谁来执行呢？

宫本：是这样的，“大金刚”新作将由我们自己来完成，其版权仍旧归任天堂所有。而出售RARE并不是因为关系不好，而是公司的经营策略而已。因此有关“大金刚”续作的问题，请各位放心。

——那么在E3展我们会看到“大金刚”新作吗？

宫本：抱歉，不能透露。总之，届时大家留意看就是了（笑）。

期期“放血”

自《电软》改为大16开之后，几乎期期都有新惊喜，期期都有赠品，令人占足便宜。●2002第五期，创刊八周年，加大尺寸，改为大16开。●第六期免费赠送由《电新》提供的游戏音乐CD。●第七期大1开特型开本，免费赠送16面全彩《暑期购机指南》。●第八期免费赠送128面全彩《掌上通&菜鸟通》二合一口袋攻略本。●第九期免费赠送128面全彩《菜鸟通&掌上通》二合一口袋攻略本。●第十期又加赠彩页，改为64面彩页。●第十一期全彩达成，100期本100面全彩加送黑白16面（伪全彩）。●第十二期赠……，星尘大海、MASCAR……赠品！东西！？●2003第一期庆电软半月刊超值10元大礼包。20面全彩+光盘的《电新》以1.6元的低价与116面真正全彩《电软》捆绑发售（彩色风林）。●第二期独家赠送2003年袖珍游戏年历。●第三期赠送全中文字幕，全中文语音专业解说的VCD，《电击收藏》极品！！！●第四期最有特色的一期，因为没有广告，真正实现116面完全实用。大受好评的《电击收藏》再掀波澜。●第五、六期20面全彩《动感新势力》及光盘创刊号+《电软》+《电击收藏》VCD，同时捆绑发售仅10元。●第七期加赠16面彩页，《电击收藏》继续出击。价钱不变仍8.4元。

●2008年第X期，赠送PS8一台，518面全彩。

——河北 李长亮



■买到《电软》VOL.106之后我很失望，俗气的封面就不要去谈了，原本以为5、6期的合刊页码应该会多一点，可没想到……对于那本同捆的《动新》，有些话我不得不说。

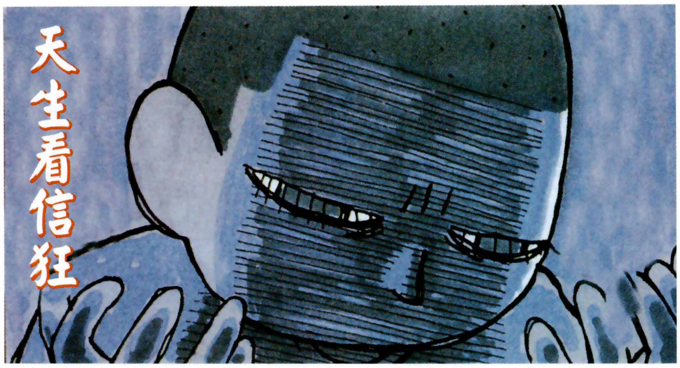
我知道《电软》一向就有出版周边杂志的习惯，但那些毕竟还是跟游戏息息相关的，现在居然横空出世一本动画杂志，无论你们是出于想要榨干读者的每一分钱或是其他什么目的，我都认为这没有多大意义。我这么说并不是要打击你们，其实我也不反对《电软》发展“第二产业”，可你们得牢记，你们所工作的地方始终名为“电子游戏软件杂志社”，而非“榨钱瞎搞大杂烩杂志社”，不要忘记你们的本分，我不希望看到10年或是20年以后的《电软》沦落到出版宠物杂志的田地，与其在这方面瞎折腾还不如多花点心思把《电软》及相关杂志办得更好一些。我宁愿花双份的钱买半月刊的单一《电软》，也不要像106期那样等一个月才能买到的捆绑杂志。看着那本蜷缩在垃圾箱角落里的所谓的“动心”，我不禁冷笑道：“你，告诉过我‘动心’的感觉吗？”希望你们今后在这方面务必谨慎考虑，出版杂志，切记：宁缺勿滥！**（上海 蒋赛杰）**



●《动感新势力》面向广大喜爱动画、游戏的FANS，因此在定位上与《电软》、《电新》并不相同，并不会犯冲突。而且《动感新势力》的编者是大家都非常熟悉的AKIRA君，在质量上绝对有保证。而《电软》的编辑有自己的工作，因此《电软》的质量并不会因此受到影响。

说个不恰当的例子，SONY不好好研究自己的电器，非搞个“第二产业”做游戏机干嘛？其实根本就没关系嘛！销售对象本身不同，混为一谈万万不可。

■今年第四期家里的那位兄弟给大家介绍的“口袋妖怪”消记录的方法是可以的，我有亲身经历（想起我就伤心，我的70小时!!），因为太投入玩了，玩了很久才突然发现电源指示灯已经只是比黑亮些了，急忙记录，一切似乎都和以前一样，忽然，最关键的一句话刚刚出现，啪，灭了，我急忙换电池，天啊，我的70小时，痛苦ING!!，就这样，没了，后来我根据以前学的物理知识才弄明白了是怎么一回事，电源已经没什么电了，而现在D版卡的记录方式都是很原始的电池记忆。虽然说是电池，但那只是保存记录时才有用，平时的记录都要靠电源供电以“抹”去，然后还是靠电源供电"写"进记录，所以那时记录，就等于是忽然串联了一个电阻，电源本来就电量不足了，不挂才怪呢，所以这个方法还是可行的，而且理论是所有的D版游戏都可以这样来消记录。**（网友）**



●虽然这偏方并不是绝对安全，但却有必要提醒广大GBA玩家。

■想必风林君每天都很忙吧，有看不完的信和email。不过即使是累死，我想风林君也心甘情愿的，这是多么幸福的事情。我也希望能和风林君一样。我从很早的时候就想过，将来要从事有关游戏的事业。我曾经犹豫过，因为知道这条路并不好走，最直接的便是得不到家人的支持。很幸运的是，我看到了一篇文章，上面写这样的一句话：从来没有怀疑自己将来会从事有关游戏的工作。为了这句话，我想了一个晚上。

不知道编辑部将来还招人吗？我也想去应聘。不知道做电软的小编要什么条件才行，跟我说说，好吗？希望说得详细一些，我真有这样的打算。**（阿飞）**

●编辑的工作虽然辛苦，却自有乐趣。这份工作针对这样的一批人：超级喜欢游戏、超级喜欢加班、超级喜欢熬夜、超级喜欢写作、超级喜欢排版、超级喜……真是地狱式的工作方式，快节奏的生活，如果没有年轻作为本钱的话，恐怕胜任起来并不容易。本期就有我们的招聘启示，如果各位觉得自己确实满足了上面所说的条件的话，就可以将自己的个人简历发过来试试。然后等待我们的回信，恕不接受来访，请在接到我们通知后再来面试洽谈。

——攻略编辑一名：

●精通日文，游戏阅历丰富，对各类型游戏可以快速上手。并且有单独制作、完成攻略的能力。文笔流畅，表达清晰。

●应聘请将个人简历、2000字游戏心得一篇（题目自定）寄至本刊。

——GBA专栏编辑一名

●精通日文，游戏阅历丰富，对各类型GBA游戏可以快速上手。熟悉GBA软硬件周边，并对GBA模拟软件有较深了解。

●应聘请将个人简历、2000字GBA游戏心得一篇（题目自定）寄至本刊。



招聘大字报

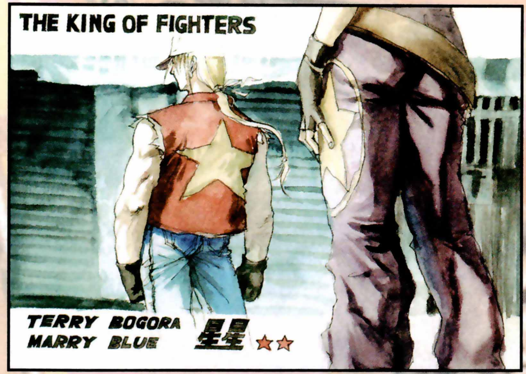
来信地址：北京6129信箱 《电子游戏软件》应聘收

邮编：100061　　咨询电话：（010）64472187

E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn

本刊恕不接受来访，请电话信件联系，谢谢。

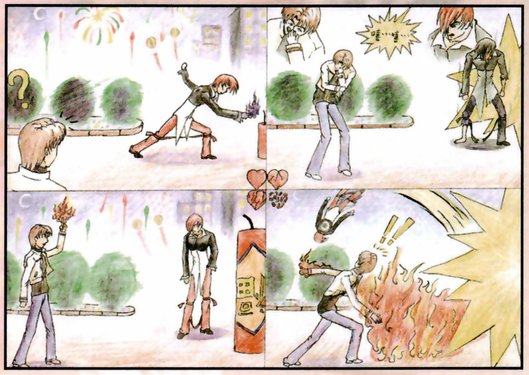
强烈召唤高人恶搞涂鸦＆四格＆漫画真人秀……一切你能想得到的、稀奇古怪的，尽管招呼！全收！



[两颗心] 广西 黄洪仕
听说PLAYMORE已经在开发多部著名格斗的续作，虽然到手的游戏名单中没有饿狼，但相信厂商应该不会忘记这么一款有潜在人气层面的作品吧？3D格斗最怕3D化，尤其是技术不济，侍魂不也是3D化后没了音信吗？



[朋友] 湖南 刘乐平



[八神的大年夜] 河南 张志伟
春节严禁放炮！看！看！出事了不是？今年北京鞭炮声不断，"禁放"之说看来跟习俗比较起来还是低气不足，搞得两头不占！想放炮的提心吊胆放不痛快，想禁放的心不在焉口不对心，笑话啊笑话。



[寂寞幽灵] 吉林 于洋
好像美女总是漫画中的邪恶人物，越美丽越危险，上面这幅就很明显得说明这问题。



[剑飞生快] 广东 许月
名字很怪，据作者说名字的意思是：名叫何剑飞的同学，祝他生日快乐。风林不得不倒。



[凌波利] 吉林 李荆荆
本期原本还有一个凌波，姿势与表情都很像，为了避免失去新意，推迟一期刊登吧！



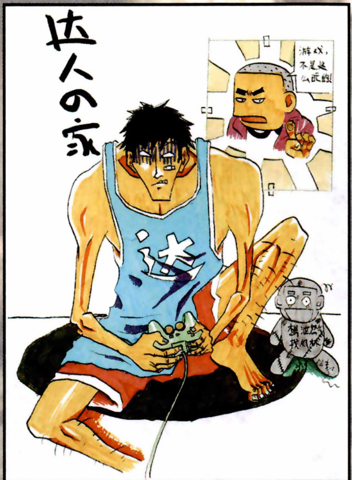
[无尽沙加] 上海 冯耀强
以为画中短发帅哥画得是风林……后来发现全然不是那么回事……没好好研究过啊……



[FF莉可] 辽宁 代举亮
正在制作这期的时候游戏还没有发售，不知道还能不能再引起风林的兴趣。



[梦幻之星] 广西 官忠宁
超喜欢老官的风格，细腻中带有一丝刚毅，用色正。另外，下期的稿子啥时候到啊？（笑）

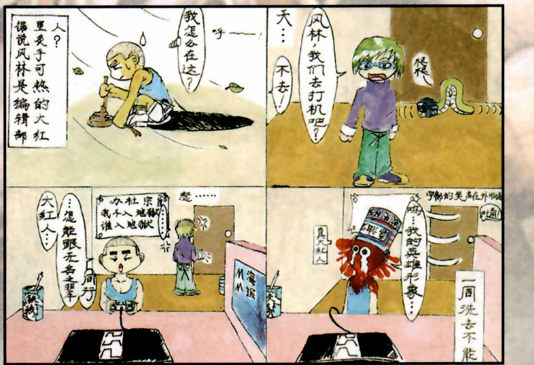


[达人之家] 四川 孙胡祥
那个玩偶……怎么破成那样啊！不会成了玩家打游戏气火的时候发泄用品吧？看来量产化计划要取消了……



[我的保镖] 辽宁 矫德海
40多万销量的大作啊，不知道还有没有出续作的机会。倒是希望TOBAL系列能够推出新作，前几天玩了被回收的《格斗超人》，发觉并不像自己想象的那么差，画面好得不得了，强烈希望再接再厉，趁势在XBOX推出，这样才能继续系列的效果神话。

[四格] 贵州 陈湘黔
不会激起民愤吧，宇部君我下班请你吃巧克力冰棍好了。



大墙画廊 vol.76



不知道什么时候才有时间把"街头涂鸦"的后部分完成，最新杂志透露XB续作已经在开发中，年底上市可能。希望这样的好作品可以多出几部吧！



电玩新势力 特别纪念版之二
生化危机系列典藏纪念
BIO HAZARD
生化危机 享受恐怖每一刻!
详情请留意下期电软广告
最终幻想
跨世纪巅峰体验
FINAL FANTASY
最终幻想系列典藏纪念
电玩新势力 特别纪念版之三

电玩新势力 特别纪念版之一

樱大战典藏纪念

上市爆卖！第二版印刷中！



送 大幅海报二张

监制特工黄强力推荐：

假如你只有15元钱，可以去麦当劳吃一顿快餐可以买一本不太厚的书，可以买两本不太豪华的杂志，……不过我推荐你买《樱大战典藏纪念》！我不会拿我的信誉随便推荐一种产品，这是第一次！

双光盘120分钟大容量
全部中文字幕及专业解说

好的东西一定好卖！

定价 15元

邮购地址：北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款) 邮编：100061 联系电话：010-64472177 邮资免取



《新干线小说》第三期即将奉献：
COMIC&ANI'S REPORTS 漫画小说专辑 03
NEW 新干线 小说
价：6.80元
FANFAN
（品味日本著名漫画小说的地方）
经典传奇
《风之大陆》
爆笑连载
《秀逗魔导士》
高达小说
《无名战士物语》
同人百分百
（装载国人演绎著名漫画同人小说的地方）
这里什么都有，你也可以将你喜欢的漫画写成小说！
原色天空
（登录国内作者撰写原创小说的地方）
从奇幻、魔幻到科幻、爱情作品，这里无所不包，
而且还有国内漫画人配画的美丽插图喔！
漫画精品屋
蹦蹦跳跳仙太郎 布浦翼
月之尾 上田伦子
黄金手卷
（享受色彩与文字结合之美的地方）
樱大战同人小说
《泪冰》
《新干线小说》第3期
4月15日怒涛上市！
●我们的一小步，
将是中国漫画发展的一大步！！
●我们的尝试，
也许会令漫画小说成为更多人的选择！！
LOVE SONG THE FIRST
我们将继续相恋！！
请交出你的恋爱税6.80元


ANIME NEW POWER
动感新势力
动画欣赏与导购资讯
Vol.3
Vol.3
双光盘启动
ANIME NEW POWER
动感新势力
动画欣赏与导购资讯
Vol.2
2003.MARCH
本期光盘内容
魔力女管家
翼神传说
MOBILE SUIT GUNDAM SEED
机动战士高达
新世纪福音战士
云之彼岸，约定的地方
机动警察纪念特辑
MAHORO
动感新势力Vol.2
好评热卖中!!
动感新势力Vol.3
VCD+CD双光盘32页全彩
超值享受 仅售8.8元
动画音乐CD初回特辑
超时空要塞MACROSS二十周年纪念金曲收藏
邮购地址：北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款) 邮编：100061 联系电话：010-64472177 邮资免取

GS GAME SOFTWARE

电子游戏软件新书大好评热卖!!

电玩新势力 DVD1

第2版印刷好评发卖中
定价：10.00元
原汁原味的次世代游戏



生化危机0、忍、SD高达G世纪NEO、幻魔鬼舞者、鬼舞者2、丛云、死或生3、决战2、最终幻想10、最终幻想11、樱大战4、ZOE、王国之心、机动战e高达、吉翁最前线、铁拳TT、宿命传说2、死或生沙滩排球

国内第一盘正式出版的游戏DVD欣赏光盘。

电玩新势力DVD2

已出版
有电新DVD1的高峰体验，我期待DVD2!!

定价：10.00元

因为有用心，所以有信心！



动感新势力 第2期

定价：6.80元

已出版
全动画光盘杂志
硬壳四封 32面全彩说明书

介绍最炫的动画给你
推荐最好的动画给你
动画资讯/欣赏/评论/导购
所有的动画在这里集结！



拿出3小时 神气30天

电玩新势力银版MTV

金版MTV4刷一销光，能不买银版吗？

20首经典游戏MTV全新设计全新说明书及中外文歌词对照。

定价：6.80元

对不起，金版MTV4刷已全部销完，并且永不再版。



樱大战典藏纪念

双海报
双VCD120分钟
定价：15元

电玩新势力特别版



热卖中

樱大战游戏动画全景再现

樱大战MTV
樱大战1—4代游戏绚烂展开。
樱大战动画OVA1、2、3倾情再现。
TV动画、真人舞台剧、真人公演完整版
中文字幕及全程解说

好的东西一定好卖！

电玩新势力

第13期(双光盘10.00元/期)。第12期（单光盘6.80元/期)第15、16、18期（双光盘8.80元）。其余各期已售完。

电子游戏软件

2002年第2、4、7、8、9、10、11、12期有售，每册定价8.40元。2003年半月刊,每期8.40元（2003年第1期已售完）

游戏批评

第5、7、8、9、10、11、12、15、16、17辑有售，每册6.50元。2003年改为双月出版，每辑6.50元

电子游戏软件2000年合订(上) 28.00元

抱歉：电玩新势力第1—10、11、14、17期，2002年电子游戏软件增刊、GBA专辑、金版MTV已售完，请勿汇款。

邮购地址：北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款) 邮编：100061 联系电话：010—64472177 邮资免取

爆浆攻略特辑



FINAL FANTASY® X-2

最终幻想X-2

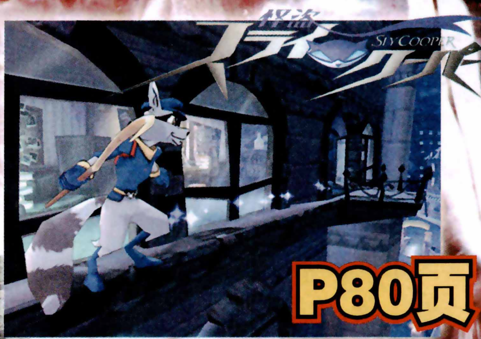
→ P62页



P90页

P86页





P80页



P77页

P74页





P82页



与尤娜有着相同感觉的谜之少女登场了！

姐姐？妹妹？或者是…

恋人与恋人的故事

文/变装宿命·星川明人

PS2	厂商：SQUARE	发售日：2003.3.13
	类型：RPG	价格：7800日元
		其他：——

FINAL FANTASY® X-2

最终幻想X-2

明人的导游手册　章节①

斯比拉世界的和平需要所有人一同努力，其间自然也离不开同伴的帮助，我们将在下面的章节介绍游戏中登场的主要角色。



角色介绍——所谓的YuRiPa就是三个人名字的缩写



尤娜(ユウナ)

<标准服装:枪手>

19岁



声优：青木麻由子

打倒"辛"的召唤士尤娜在从小长大的毕赛德岛上过着平静的生活。虽然这种平稳、幸福的生活正是尤娜以前所企盼的，但是她却感到缺少了什么似的。一天，好友莉可来访毕赛德岛，给尤娜看了一段斯菲娅影像。影像里的人很像消失的提达。于是她再次开始旅途。可以说尤娜现在的身份是天球猎手，轻轻松松地周游世界。但是她助人为乐的本性还是和以前一样。



莉可(リョック)

<标准服装:盗贼>

17岁



声优：松本麻里佳

在前作中打倒"辛"两年后，她和阿尔贝德族的伙伴们一起周游斯比拉，向人们传授和机械相关的知识。除了传授活动以外，他们一行人还以其高超的挖掘能力作业为人们所称道。

莉可和她的老大成立了"海鸥团"，就是以新型飞空艇为根据地的天球猎手组织。之后　莉可便劝诱尤娜加入了"海鸥团"，一直到现在。莉可仍然是个吵闹的角色。



帕因(パイン)

<标准服装:战士>

18岁



声优：丰口惠

单手持剑的冷酷剑士。

帕茵加入"海鸥团"的原因好像和她的过去有关，但是到底是什么，尤娜他们也不知道。其最大特点是冷静、沉着。

帕茵对奇装异服的海鸥团成员经常出言相讥，但是成员们并不在意。



努吉(ヌージ)

21岁

非可操纵角色

"青年同盟"盟主。

反对新艾分党、创立青年同盟的原讨伐队员。在和"辛"的战斗中失去了四肢，现在全是假臂假腿。由于青年同盟的成员多为火气正旺的热血青年，所以他们经常引发骚乱。



吉普尔(ギップル)

18岁

非可操纵角色

阿尔贝德族马奇纳派的领导人。

居住在焦哉寺院的他正在潜心研究古老机械(马奇纳)和机械兵器，其武器也是在遗迹中发掘并加以改造的大型多管枪械。



巴拉莱(バラライ)

20岁

非可操纵角色

新艾分党的议长。作为新艾分党的新一任议长受到党员的尊敬。新艾分党的宗旨虽然是要慢慢改变时代，但是他们对天球的独占行为却招致了人们的不信任。

露布兰一行人

成员包括露布兰（ルブマン）、撒诺（サノー）、乌诺（ウノー），同为天球猎手，将尤娜等人的"海鸥团"视为敌手。故事中多次登场，注重组织的团结力。其搞笑角色的身份给玩家留下了深刻的印象。

海鸥团成员

- 老大（アニキ）：负责着海鸥团中的一切事物。
- 塔奇（ダチ）：在很多情况下，与他交谈才可以展开冒险。
- 辛拉（シンラ）：以"知道很多各种各样的事情"而自居的天才儿童。

明人的导游手册　章节②

虽然专用枪形手柄的按键位置与普通手柄完全不同，但是玩家可以很快适应，有关这款超级周边的资料我们将在后面的内容介绍。



操作系统——……象征性地、笼统地讲一下

移动画面

方向键………角色移动
左摇杆………角色移动
△……………开启选单
□……暂停后跨过剧情
○…………………确定
×……取消/跳跃/攀爬
START……………暂停
(注:本游戏支持热启动)



选单画面

方向键…………移动选项
左摇杆…………移动选项
○……………………确定
×……取消/返回移动画面
L1……角色/服装菜单变更
R1……角色/服装菜单变更
L2……………上一页选单
R2……………下一页选单

战斗画面

方向键…………………………移动选项
左摇杆…………………………移动选项
△…………………………………切换角色
○……………………………………确定
×……………………………………取消
L1……………………………开启换装选单
R1……………………高速射击(枪手特技)
L2……………………………上一页选单
R2……………………………下一页选单

明人的良心提示：本游戏中枪手的特技会大量消耗手柄R1键的耐久度，请手柄生病的玩家小心使用。



明人的导游手册 章节③

由于新增加的变装系统直接影响到战斗的效果，在游戏中占有举足轻重的作用，在本章节中我们将着重讲解变装及天球配置的系统。

游戏系统——目标是最强的变身天球~

基本选单

- ●アイテム——道具。使用道具或进行"重要道具"的确认；
- ●白魔法——使用白魔导士的特技或魔法(取得白魔导士的服装天球后出现)；
- ●装备——进行服装天球、结界板及饰物的装备；
- ●リザルトプレート——进行结界板上服装天球的配置、变更；
- ●アビリティ——确认角色对服装的熟练度以及继续学习的特技；
- ●アクセサリ——确认或整理入手的饰物；
- ●ドレスフィア——确认入手的服装天球；
- ●コンフィグ——进行游戏的各种设定。

变装系统

自从《FF》系列登陆次世代主机以来，［职业］系统的概念变得越来越模糊。尽管每个角色的职业各不相同，但是却缺少了在各个职业在［特技］学习方面的限制，直接导致的后果就是必杀技、偷盗等等都变成了某种程度的"通吃"，而唯一还算是比较独特的职业也只有［召唤士］了。在本作中，以往的职业系统有了相当程度的强化，并且抛弃了转职系统，取而代之的是全新的［变装］系统！其实还是转职系统……每套服装均有各自的特点。例如战士攻击力、防御力高，而舞姬则只能使用辅助型的舞蹈帮助同伴战斗；武士的魔法耐性超差，在变装为黑／白魔导士后虽然可以增强对魔法的耐性，但反之本来出色的攻击力、防御力却会下降不少。





在游戏中，可变的服装需要取得服装天球并配置于结界板之后，安装在角色身上才可以进行变装。除去各类服装天球，结界板的种类亦有很多。玩家最初拥有的结界板是［歩みはじめる者（初行者）］，是最初级的结界板，在之后取得的各类结界板中将会增加不同的附加能力值。

服装天球的配置、变更需要在"リザルトプレート"下进行，由于这些配置直接影响着战斗中的变装的效果，需要细心的配置，另外在"リザルトプレート"的子目录中还有"オススメ"一项，这是默认的最佳配置选项，但是由于大家的战斗方针各不相同，建议还是手动配置。配置完成结界板后进入"装备"选项，将配置好的结界板安装在角色身上并确定角色此时的服装，这样完整的服装天球配置就完成了。

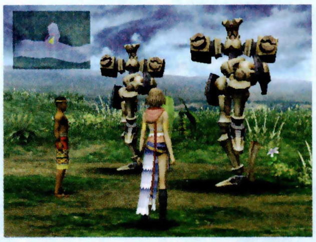
由于游戏中的某些结界板自带增加的能力或魔法，在安装后便会直接体现于安装者身上，另一种则是通过在战斗中变装来增加能力。以［防守的圆阵］为例（见图），结界板中左侧增加能力的两个能力球为防御，右侧的则是魔法防御。假设目前结界板最左侧安装的服装天球是"枪手"，上方安装的是"战士"，右侧的是"盗贼"，如果在战斗中角色希望由"战士"变装为"枪手"则会经过左侧的能力球，这样增加的能力便是防御力，如果希望由"战士"变装为"盗贼"则会增加魔法防御力，换句话说，就是希望增加何种能力值便要经过何种能力球。需要注意的是，一、变装时经过的能力球在每场战斗中只能经过一次；二、战斗中变装所增加的能力只有在此场战斗中有效，当战斗结束，所增加的能力亦会随之消失；三、战斗中只能变装为结界板上所配置的相临的服装，不能跳跃式的进行变装。



服装熟练度及特技／魔法学习

在本作中，新加入了服装的熟练度系统。进入"アビリティ"菜单后每套服装后的百分比就是该种服装的熟练度，当此服装的特技全部习得后，熟练度满点。

特技／魔法的种类可以分为两种，即"指令特技／魔法"、"自动特技／魔法"（有三角图标标识），前者顾名思义是需要玩家在战斗中的菜单选择才可以发动，而后者则是习得后自动发挥效果的。大部分入手的服装均会有一个已经习得的特技／魔法，而其他特技／魔法的学习则是按照电脑默认的顺序习得，但是不排除有些需要提前习得的特技／魔法，例如［白魔导士］的复活魔法等等，这时候只要将希望继续学习的特技选中就可以了，当战斗中取得的ＡＰ点满足特技名称后的习得值时，特技／魔法便习得了，至于ＡＰ点的取得，我们会在后面的战斗系统中讲解。





战斗系统

在讲解战斗系统前，先讲解一下战斗画面（下图），在屏幕最上侧的是帮助条，这里会显示玩家所进行的行动的解释。右上侧的英文是战场状态，平常战斗时的"Active mode"就是即时模式，此时玩家可以任意行动；在战斗中出现特殊情节时，右上侧便会显示"Wait mode"字样，这时玩家无法再进行行动，静等"等待模式"经过就可以了。左下侧的菜单就是战斗菜单，按右键可以翻页，至于如何使用地球人都知道。在战斗菜单的下方还有一个"Dress Up"的提示，按下"L1"键便会出现变装系统菜单，刚刚我们在变装系统一节中已经讲解过了使用方法，明人也不在这里罗嗦了。屏幕右下侧显示的是角色的HP、MP以及"ATB"计量值。

《FFX-2》的战斗系统再次回归了最纯朴的"ATB"系统，即"即时行动系统"。"ATB"的计量值分为两种颜色：绿色和紫色。绿色代表的是行动待机时间，在这段时间中，玩家可以进行各种指令的选择；紫色代表的是行动准备时间，这段时间是角色执行玩家所选定的命令时的准备时间。需要注意的是根据所执行的命令不同，待机时间与准备时间也会有区别，基本上是使用道具所需的时间短，而执行高等级的魔法、特技的时间较长。

为了在大幅度变化的战斗系统中取得平衡，本作中特别增加了"连击"系统。这个系统十分简单，就是在任意角色的一次攻击后立刻再次给予敌人攻击，此时被攻击的敌人头顶会出现"Chain"字样，这样就是成功的造成了连击，连击的攻击力会随着连击数的累计而增加。连击的公式基本上是：2连击的攻击力大约为1．5倍、4连击大约为2倍，这样来看，如果在战斗中将攻

击力最强的技巧作为连击的收尾并且角色行动时间调整得当的话，至少可以减少1／3的战斗时间。

在战斗系统的最后，我们来讲解一下关于习得特技／魔法所必须的AP值的入手方法……其实也是很简单的系统。在战斗中击倒一个敌人可以得到1点的AP值，如果不使用普通攻击而使用特技或魔法的话，每使用一次都可以增加1点的AP值。如此一来〔歌姬〕、〔白魔导士〕等等拥有辅助型特技／魔法的服装，只要一场战斗就可以将此种服装的熟练度积满了。

故事的展开以及地图移动

本作的故事完全是在所接受的任务中展开的，〔海鸥团〕的成员们就是



乘坐着他们的飞空艇〔谢尔修斯〕在斯比拉的世界中自由的翱翔着。除出现特殊主线情节的时候以外，其他时候都可以自由选择任意要去的地方，而每个地域都有着各种支线任务，有些地方还会因造访时间不同而发生新的任务，也会因为玩家所采取的行动不同而产生不同的变化。

在地图移动中，地名后标有"Active link"是发展主线剧情的地域，但是为了游戏的完成度，建议大家在进行主线剧情前先前往其他地域执行支线任务。



明人的导游手册　章节④

明人是愚蠢的、弱智的、白痴的……在本次攻略中仅仅打出了最通常的结局，而提达出现的完美结局的条件我们将放在攻略最后。

攻略指南——本篇内容完全为游戏主线剧情攻略

永远的纳吉节

"辛"消失之后已有两年了--

打倒"辛"的召唤士尤娜在从小长大的毕赛德岛上过着非常平静的生活。

虽然这种平稳、幸福的生活正是尤娜以前所企盼的，但是她却总感觉缺少了什么似的。

一天，好友莉可来访毕赛德岛并且给尤娜看了一段天球中的影像。

影像里的人很像消失的提达。

或许是他，或许不是他。

"去找找线索吧。"莉可说。

也许，能和他再见一面的。

如果不是他的话，或许不会有二次相见的机会了。

不管路是怎样的，只要找出答案，或许能改变些什么。

尤娜再次踏上旅途。

于是，"FFX-2"的故事开始了--

STORY LEVEL 1 START

屹立在蔚蓝的天空下的水球场中，人们正等待着他们的偶像的登场。光线渐渐暗了下来，乐手们也开始了演奏，随后，一身蓝色舞姬服装的尤娜来到了这个舞台上，并且在人们的欢呼声中开始了她的演唱会。而在一个通向会场的通道中，一名卫兵拖着沉重的身体倒了下去。

"任务开始。"莉可小声的用通信器联系着。

在看台上，另一个卫兵冲向了一名身着黑装的女性--帕茵，但是不幸的命运也同样降临在了他的身上。看着卫兵倒了下去的帕茵的那对红色的双眼转向了舞台，很快，她轻盈地跳上楼梯的扶手滑了下去，而莉可也赶来了，彼此对视了一下的两人一同冲上了舞台。



"还回来！"莉可对着依然在表演的尤娜大叫着。但是尤娜并没有理会她，而是叫出了两个战斗员对两人发起攻击。

这是游戏中的第一场战斗，难度十分之低，各位可以借此机会熟悉一下操纵系统。

胜利之后一直追着尤娜移动，更换了两个场景之后会出现一胖一瘦两个家伙--撒诺与乌诺阻止了莉可他们继续追击并且反过来追击她们。就在两人战术性撤退的时候，另一个尤娜跳过了撒诺的头顶并且用手中的双枪对撒诺、乌诺进行了猛烈的射击……但是和刚才的尤娜所穿的服装不同，而且莉可两人对她的态度也不相同，看来刚才的尤娜果然有问题。

三人已经汇合了--"尤·里·帕"（三人名字的第一个发音……），接下来只要解决撒诺和乌诺，刚才被追的那个"尤娜"就会出现了。不出所料，这个"尤娜"果然是假的，仅仅是一个叫露布兰的妖艳女人装扮的而已。

再次有情节战斗，进入战斗后系统会要求玩家将尤娜变装为舞姬。建议先将露布兰干掉，免得她总给其他两人加属性。战斗胜利后三个人逃走了，而正想追去的莉可也被帕茵制止了，因为此时的尤娜莫名其妙的跳起舞来，而且无法停止了……

—— MISSION COMPLETED ——

回到飞空艇后与舰桥内所有人交谈可以听到尤娜对现状和同伴们的介绍，与辛拉交谈并选择"お宝スフィアコレクション"选项中的"旅のきっかけ"，可以看到一段天球中储存的影像，里面被逮捕的男子简直像极了提达，这就是尤娜加入天球猎人组织"海鸥团"的原因。之后前往居住区与酒吧老板交谈，再回舰桥就可以引发剧情了--在灵峰〔ガガゼト山〕发现了天球的反应。

进入灵峰后跟随莉可和帕茵移动，经过中途的地形时按"×"键通过，到达尽头后启动墙上的开关启动电梯（？），之后按照地图上红箭头指示的方向前进。到达上方宽阔的平台时会再次遇到露布兰一行人，他们的目的也是取得天球。



情节战斗胜利后他们丢下一颗烟雾弹便向山顶逃去了。此时玩家要在限定时间内到达山顶，途中经过的洞窟要将靠近入口的两个开关打开才可以继续前进。如果玩家在限定时间内到达会见到露布兰等人挂在了山崖处，反之则会看到他们慌张地从山顶跑下来。到达山顶后会遇到一个巨大的魔物。BOSS战。胜利后在洞内得到了天球，出洞后就可以返回飞空艇了。

—— MISSION COMPLETED ——

老大由于听到尤娜有危险时太过激动而从座位上摔了下去伤了身体，此时与他对话会有"任其不理"和"温柔的对待"两个选项，如果从他身上踩过去他还会叫的~

在动力室可以得到3个万能药、4个ポーション、1个エーテル、フェニックスの尾。与辛拉交谈了解天球的情报解析，这样才能得到〔黑魔导士〕的服装天球。之后再次收到了天球的反应，这次的目标是〔ビサイド岛〕。

自从加入〔海鸥团〕四处奔走之后尤娜还是第一次回到自己的故乡，刚刚进村便遇到了瓦卡，众人寒暄一番后得知露露已经有了身孕，而马上就要成为父亲的瓦卡紧张得要死。当问到天球的下落的时候，瓦卡一副欲言又止的样子，最后还是没有说出个所以然，好奇怪……

在中间东侧的民房中见到了露露引发情节，之后在露露家休息一晚。翌

充满纷争的斯比拉世界

斯比拉，曾经是个拥有高度机械文明的世界。

但是在千年前，一只不死怪物“辛”出现了，它的破坏阻碍了斯比拉文明的发展。大多数人相信“艾分的教诲”——只要禁止使用机械就能从“辛”的恐怖中解脱出来。所以，斯皮拉的机械文明逐渐停滞下来。人们的希望全都寄托在召唤士身上，因为召唤士曾经一时打倒过“辛”。

17岁的少女尤娜在成为召唤士的那天遇到了谜之少年提达。提达称自己来自千年前就应该毁坏的扎纳尔康德都市。从他的话里尤娜感到了命运的所在。

因为尤娜的父亲——同为召唤士的布拉斯加曾经说过，他的保镖杰库特也是来自扎纳尔康德。

成为召唤士的第二天，尤娜和她的保镖们——吉马里，奥克，露露一起踏上了讨伐“辛”的旅程。

和他们一起同行的提达，还有曾是尤娜父亲布拉斯加的保镖阿伦，也都正式成为尤娜的保镖，身为阿尔贝德族的少女莉可也加入为同伴，一行人继续征程。

即使遭受了弥翰·赛泅利用机械讨伐“辛”的作战失败，即使卷入了艾分寺院的西莫阿老师的计谋，尤娜还是历经艰辛终于到达了目的地——圣地扎纳尔康德遗迹。在这里应该能得到打倒“辛”的唯一手段“究极召唤”。

但是尤娜得知了一个惊愕的事实：“究极召唤”并不能真正消灭“辛”！

尤娜为了寻求代替“究极召唤”的方法，他们乘坐阿尔贝德族人希德驾控的飞空艇周游世界。于是，尤娜找出了“艾分的教诲”和“辛”的秘密，终于消灭了“辛”。

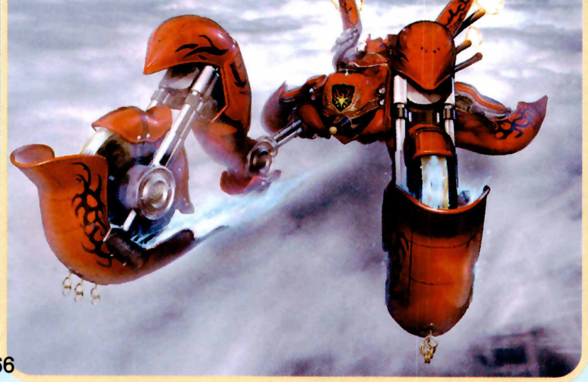
但是这个胜利意味着召唤兽和提达的消失……

经过巨大的代价，斯皮拉再次恢复到了没有“辛”威胁的和平世界。

尤娜感慨万千地向世人说道。“不在的人有时会很好……请记起他们。”



乘着谢尔修斯展开空中之旅





日清晨，与露露交谈得知瓦卡天未明时就已经离开了，说是去了什么洞窟，出现选项后选1出发寻找瓦卡。

沿来时的路向东行，沿途调查地图上标有红点的地形可以取得密码，有两个在海边，要爬上岩石才能调查到，其中一个爬上去的地点在有两个小娃（一个在岩石上）那里。收集齐4个密码后进入沿途遇到的密码门，刚一进洞便看到了瓦卡，原来他来这里是因为传说这个遗迹中有天球存在，传说毕竟是传说，但是尤娜一行人还是决定进入一探究竟，没想到真的发现了天球，但是也引出了魔物，再次BOSS战。胜利后取得了天球，但这并不是瓦卡所寻找的能够映出自己双亲的天球。

—— MISSION COMPLETED ——

本次的目标是前作中取得究极召唤的［ザナルカンドの遗迹］，目的是取得那个传说中千年前的天球。当年的圣域如今已经成为了著名的观光地，尤娜等人在观光客中发现了前作中的原召唤士伊萨尔，现在他的工作是带人们参观这里的天球（导游！？）。

进入遗迹后一直深入会再遇到伊萨尔，选项选择"い"可以得到道具。从北侧楼梯前进就会发现天球了，同样还是会引出魔物。

—— MISSION COMPLETED ——

这一次在［キーリカ岛］发现的天球有着十分强烈反应，在那里已经聚集了很多希望得到它的人了。到达［キーリカ岛］后会遇到在为自己在［幻光河］一带举行的音乐会做宣传的托普利（トーブリ）。

离开村子的尤娜一行在村口看到了很多人，据帕茵说，他们曾经是斯比拉世界绝对的组织，艾分寺院崩溃后所出现的几个新的组织的其中之一，并且这一群热血青年逐渐成长为能和斯比拉最大的组织--新艾分党对抗的组织。而最前面那个拄着拐杖的男人就是他们的盟主--努吉，他们这次集会的目的是要将新艾分党隐藏的天球公诸于世，而［海鸥团］自然不会轻易放弃了～

进入森林后发现，青年同盟的人正在与新艾分党的卫兵对峙着，看来这里是无法通过了，从一旁的小路绕过卫兵前进，到达寺院后会不断有敌人问暗语，回答"きぼりのさる"就可以避免战斗。到达顶层后，青年同盟已经发现了天球，但是寺院的新艾分党员却放出一只机械卫兵阻止众人，看来战斗是无法避免的了。

■ **STORY LEVEL 1 COMPLETED**

STORY LEVEL 2 START

回飞空艇后去找辛拉了解得到天球的情况，这一次的影像更加清晰了，"提达"立于一个巨大的机械前，并且说"是你救了兰（レン）吗？"……是他吗？或者只是长的像而已……兰到底是谁？

之后与老大交谈，由于得到的天球中的影像是用来研究斯比拉历史的，这正是天球猎人本来的目的，于是众人决定将它交还回去。情节后到居住区与乐团的成员交谈，出现选项后选择"バント頼みます"，之后将三名持乐器的成员全部推进电梯里…他们没腿啊！？与酒吧老板交谈可以选择从新开始。



晚上，众人在甲板狂欢，唱过歌的尤娜一个人闷闷不乐的坐在一旁，她绞尽脑汁也想不透兰到底是谁甚至大叫起来……

"究竟谁是兰呀！？"

一瞬间，音乐停止了，大家的目光正望向她这里，发觉有些失态的尤娜找了个睡觉的借口离开了。

深夜，尤娜做了一个奇怪的梦：她梦到自己与提达在一栋建筑物中奔逃，因为就在他们身后有很多全副武装的战斗员在追赶他们，尽管两人不断地跑，但最终还是被围堵在了一个空旷的房间内，看着战斗员慢慢举起了手中的枪，尤娜与提达完全的放弃了，他们彼此注视着对方，之后，枪声响起了，子弹穿过了两人的身体。看着倒在地上永远合上了双眼的提达，尤娜用尽最后的力量想拉住提达那渐渐变得冰冷的手，但是，她永远也无法做到了，在合上双眼的时候，一滴眼泪从她那淡绿色瞳孔的眼角中流了出来，而他们身后那巨大的物体仿佛就是影像中的那台机械……

惊醒之后的尤娜发现原来自己依旧穿着舞姬的衣服便入睡了，总之梦就是梦，不必去想那么多的……

虽然决定了要将天球交还回去，但是不知道是交还给青年同盟还是新艾分党。与老大交谈后就可以出发了（明人选择的是交还给青年同盟）。

在［キノコ岩街道］的青年同盟本部，人们给予了这位伟大的大召唤士隆重的欢迎，而努吉也亲自出来迎接。说起天球中的影像的时候，努吉希望尤娜他们将看到的影像忘掉，以免被卷入党派间的冲突中，而影像中的机械是被成为［威格纳枪（ヴェグナガン）］的千年前的人造机械兵器，这种兵器拥有着极其强大的破坏力，新艾分党正是要利用它来统治斯比拉世界（如果选择交还给新艾分党的话，她们听到的也是这番话，只是想统治世界的是青年同盟），遗憾的是，他并不清楚影像中那个男人是谁。



正说着，飞空艇传来了紧急信息，赶回去之后得知，露布兰将［海鸥团］秘藏的天球夺走了，为了夺回它必须要潜入露布兰的秘密总部，而潜入所必须的就是三套［女战斗员服］。回舰桥后与塔奇交谈出发。

首先前往［キノコ岩］，一直向东行会引发露布兰的手下将十分重要的天球丢失的情节。之后在该区域一个石柱下（有发光的球体）可以找到那个丢失的天球，之后撒诺与乌诺出现并发生战斗。胜利后得到第一套［女战斗员服］。

—— MISSION COMPLETED ——

下一个目标是［ジョゼ寺院］，那里是阿尔贝德族马奇纳（マキナ）派的总部，也是艾分寺院崩溃后所出现的几个新的组织的其中之一。在寺院门外见到马奇纳派的领导人吉普尔后四处转转与人交谈，等东侧房屋外的四人全部进入后进入此房屋，与接待交谈，出现选项后选择"挖掘させて"，这样就可以进入寺院了。情节后外出前往石桥继续引发情节，并且得知他原来就认识莉可和她的哥哥，想像也是，一个种族的人嘛～出现选项后选择"マジ"会被采用（之后可以在［ビーカネル沙漠］接取挖掘任务，之后带回这里，会根据物品的贵重程度得到报酬），他还将一封介绍状交给了尤娜，带着它去［ビーカネル沙漠］找娜达拉（ナーダラ）。

在［ビーカネル沙漠］与娜达拉交谈后得到的命令是先前往沙漠中的［绿洲（オアシス）］调查，再去找莱达（ライダー）交谈出发。在［绿洲］一带会再次遇到撒诺，强制战斗胜利后取得第二套［女战斗员服］。

— MISSION COMPLETED —

前往［ガガゼト山］会再次见到吉马里，情节之后通过转移台直接向［祈り子の断崖附近］去。向地图中指示方向前进，当见到露布兰的手下后攀爬断崖追着她移动，到达尽头的温泉后再次遇到乌诺，强制战斗胜利后



得到最后一套［女战斗员服］。至此，三套［女战斗员服］全部入手了。

—— MISSION COMPLETED ——

前往［グアドサラム］，当接近露布兰的秘密指挥部大门时会自动变装，之后沿正门潜入。进去后竟然看到努吉从客厅里面走了出来，而且还听到努吉说已经找到了［威格纳枪］的所在地！这可是不得了的事情啊！看来斯比拉又要进入动荡时期了。进入客厅后撒诺会让尤娜他们去为露布兰去"解除疲劳"。径直前往二层露布兰的房间。

MINI游戏

■目标：露布兰满足

观察露布兰的反应用心地为她做"马杀鸡"。游戏的方法很简单，只要在露布兰身体的９格部位进行按摩就可以了，但是由于有次数限制，要取得高分也不是件很容易的事情。



露布兰满足的睡着了，甚至忘了还有重要的事情要对撒诺、乌诺讲，无奈的两人命令尤娜一行去检查一层客厅中的机关，在客厅调查尽头的石台打开暗道。按指示方向前进，在尽头房中找到了天球，但并不是海鸥团被盗走的那个，此时撒诺与乌诺追了进来，击倒他们后警报响了起来，之后继续向指示方向移动，将途中经过的坑内的２号、３号机关解除，当行至尽头后面前的墙会变成钉墙追过来，立刻转身躲入刚才经过的坑内，待钉墙经过后追着它解除１号机关，最后回到出钉墙那里打开暗门。在拐角的房间中发现天球后，露布兰三人再次出现，再次与他们战斗。

—— MISSION COMPLETED ——

在看过天球中［威格纳枪］的影像后，露布兰告诉她们，经过解析已经可以确定影像的录制地点了，就在新艾分党的总部［ベベル］的地下，而为了拯救斯比拉世界，露布兰决定协助［海鸥团］，在没有经过当事人同意的情况下就一溜烟跑去飞空艇了……

为了破坏［威格纳枪］，［海鸥团］的飞空艇径直来到了［ベベル］，正在众人决定攻击方案的时候，新艾分党的卫兵已经围上来了。

战斗胜利后一直向新艾分党的总部移动，进入总部后先将右侧房内机关踩下，再进入左侧房间出现的入口，将里面的［中央レフター］的驱动设定变更后返回大厅乘坐［中央レフター］进入地下。之后按照指示前进，跳入尽头的洞窟后来到了一个满是机械的房间内，众人吃惊的看着这一切，警报想了起来。与露布兰交谈后从她指示的位置跳到铁链上移动，解决掉追来的机器守卫后将周围６个制御塔全部打开，每开启一个均会出现敌人，而且之中一个还是比较厉害的BOSS。



再次调查打开的制御塔会有三个前面的灯柱会变成红色，调查依然是蓝色的三个可以旋转先前出现的踏台，但是还会有战斗。进入下层区画入口（较高的那个），遇到岔路后向左行，无法继续前进时将左右两个石柱完全踩下，对面通路就会出现下脚的地方了。一番周折终于寻找到了影像摄制的地点，看着不断旋转的巨大机械，尤娜的眼中泛出了一丝不安。

继续前行，到达有三个［レフター］的地方后先从左、右两个入口进入，将石台踩下，这样通向内部的［レフター］就可以使用了。

在下一个场景的拐角处，一行人见到了新艾分党的议长——巴拉莱。他知道尤娜一行人来此是为了破坏［威格纳枪］，但是他却说无论如何也决不能将［威格纳枪］破坏，而他的任务就是消灭企图破坏［威格纳枪］的家伙。这一次，帕茵决定要与其一决雌雄，但究竟是为了什么？似乎她的目的不单单是破坏［威格纳枪］那么简单……

战斗胜利后一行人继续前进，但是之后所遇到的敌人是他们如何都没有想到的——无属性召唤兽［バハムート］！为什么！？本来应该在对"辛"的战斗中已经消失的召唤兽为什么会再次出现！？难道还要再次把它……不战斗是不行了，因为它已经开始攻击了…

好不容易来到了［威格纳枪］的秘密格纳库，但却没有看到那个本应在这里的超级兵器，看来是被提前转移了。这时，从飞空艇传来了紧急信息。

■ STORY LEVEL 2 COMPLETED

STORY LEVEL 3 START

众人赶回了飞空艇后得知，斯比拉世界各地的寺院中都出现了强大的魔物。尽管不是与天球有关，但是如果大召唤士尤娜出现会令人们十分安心，这样就能够避免更大的混乱了。于是众人决定天球猎人［海鸥团］暂时休业，而救助屋［海鸥团］则开始运作，也就是收取金钱作为报酬来为人们除去魔物。

首先前往［ビサイド岛］收拾出现在［ビサイド寺院］的魔物。进入村子后先去与露露交谈，出来后看到瓦卡正在与青年同盟的贝克雷姆（ベクレム）争吵着，原来青年同盟打算使用过激的手段除掉魔物——烧毁寺院，而瓦卡则是坚决反对他的做法。

进入寺院后与贝克雷姆交谈后得知，瓦卡为了保住寺院，只身进入内部去消灭魔物了。尤娜一行人立刻追了进去，看到体力不支而坐倒在一旁的瓦卡，众人决定代替他去消灭魔物。在寺院最内部竟然再次遇到了另一只召唤兽——［ヴァルファーレ］。

原来，这里是尤娜在作为召唤士学习的时候与瓦卡第一次见面的地方，所以瓦卡才要拼命保护这里，在这里有着他们最重要的回忆。

—— MISSION COMPLETED ——



下一个要前往的地点是［キーリカ岛］的寺院，同样是出现了魔物。但是青年同盟已经封锁了大门，先去村子第二个场景中西南侧房子中找多娜（ドナ），她会去分散守卫的注意力，而尤娜一行人就要趁这个时机突破大门。

操纵的方法很简单，利用"R1"键切换观察的视点，"○"键突破大门。在突破前要不断切换视点观察三名守卫的状态，每过一段时间便会有青年同盟的人经过大门，当大门打开时，最佳的突破时机是与多娜交谈的卫兵面向多娜、一名守卫正在与准备经过大门的青年同盟成员交谈、另一名守卫在大门开关前面向开关的时候。

进入森林后，林中已经是一片混乱，人们四处奔逃、林中火势蔓延，而且所有通向寺院的路口都被封锁了，唯一的通路就是左侧岔路一棵倒下的大树，只有攀上那里才能经过。抵达寺院后一直向内部深入，那些兰色火焰触碰后全会变成魔物，将全部魔物消灭后在尽头的房间中找到了炎之召唤兽［イフリート］。

—— MISSION COMPLETED ——

返回飞空艇后再次收到遭受魔物袭击的求救信息，地点是［ジョゼ寺院］，看来马奇纳派消灭魔物的计划没有成功。抵达后得知，吉普尔不知去向了，加上先前收到的努吉与巴拉莱失踪的情……三大党派的领导人竟然全部失踪了。进入后将二层尽头的石像机关打开，通过楼梯继续向上去。在最深

部找到了与马奇纳派的机械融合了的召唤兽［イクシオン］。

—— MISSION COMPLETED ——

战斗后，三人在内部的房间内发现了一个很大的坑洞，也许就在这洞中隐藏着全部的秘密。突然，刚刚被击倒的敌人再次出现在了她们身后并且发生了爆炸，尤娜被热浪吹进了洞中。

在布满雪白的世界中，尤娜缓缓地下降着，周围发出的那些很微小的声音，似乎在召唤着她一般。尤娜睁开眼睛的时候，已经身处一片花丛中了，而影像中的"提达"也再次出现在了她的面前。原来，他真正的名字是修因，他还将尤娜称为兰——就是影像中他所说的名字。在修因的眼中，尽管现今的斯比拉世界已经经过了一千年的进化，但依旧是个丑陋的、令人厌恶的世界，所以他决心用威格纳枪来肃清这个世界。当他将尤娜拥在怀里的时候，尤娜并没有反抗，一种异样的思绪、异样的情感流入了她的身体，期盼、感谢、孤独、欣喜……很多的情感纠杂在了一起……



这时，努吉与吉普尔出现在了瀑布上，并且将尤娜唤醒了，而眼前的修因也改变了面貌——新艾分党议长巴拉莱，未发一言的他转身进入了异世界的入口离开了，而努吉、吉普尔各将一个天球交给尤娜并拜托她转交给帕茵后也去追巴拉莱了，当尤娜问起他们三人的关系时，吉普尔只告诉了她是复杂的四角关系。转眼间，周围陷入了黑暗之中，只剩下尤娜一个人孤独的在那里。当她再次睁开眼睛的时候，竟然是［ベベル］的地下秘密格纳库，而［海鸥团］也终于和尤娜取得了联系。

STORY LEVEL 3 COMPLETED

STORY LEVEL 4 START

回到飞空艇后，尤娜将放生的事情告诉了同伴们，而辛拉告诉她兰正是一千年前一名非常出名的歌手，但是他所知道的也只有这么多了。之后到甲板去找帕茵，并将两个天球交给了她，看到天球的帕茵沉默了许久，终于将自己与那三个人的关系告诉了尤娜：帕茵、努吉、吉普尔还有巴拉莱四人原来是艾分党的被称为"アガキ"的精锐讨伐部队成员，但是在一次演习中发生了事故，整个部队中存活下来的只有他们四个人，当她醒时，一切都已经改变了，帕茵加入海鸥团寻找天球的目的正是为了寻回过去的那些记忆。而尤娜的情况与她很相似，她所见到的修因也仅仅限于与提达很像而已，既然事实已经无法改变了，那么继续留在［海鸥团］中做天球猎人也没有什么意义了，这样一来，两人很有可能在不久的之后退出［海鸥团］。



回到舰桥后得知，由于三大党派的领导人全部失踪，现在的三个党派都处于空前的混乱之中，想到努吉在离开时对自己说的"地上就拜托你了"的话语，尤娜决心要保卫斯比拉世界不受侵害，但是在此之前首先要做的就是使三大党派能够齐心合力，而达到这个目的最有效的方法就是大召唤士尤娜的歌声，正巧现在托普利正在［幻光河］一带筹集音乐会，可以借助他的乐团。

一行人到达后才知道，托普利由于为了筹集音乐会而欠下了很多债，现在正在四处躲债中，尤娜三人与债主一番狂追之后到河边乘坐［シプーフ］去河对岸。一直前行后终于追上了托普利，一听说要为大召唤士尤娜举行音乐会，他很爽快的就答应下来了，地点则定在来往人流众多的［雷平原］。

—— MISSION COMPLETED ——

回飞空艇后察看通信天球，之后去居住区进行MINI游戏。返回舰桥后在［雷平原］着陆，为了确保演唱会的顺利举行，必须要将这里的魔物除去。按照指示方向前进，将魔物干掉后出洞就可以了。三人离开洞穴后，飞空艇也将客人全部接来了。

—— MISSION COMPLETED ——

与众人交谈后到辛拉处与莉可交谈观看外面的情况，真是"不看不知道，一看吓一跳"。外面的情况简直糟到了极点，人们之间充满了敌意，冲突一触即发。之后与托普利交谈就可以开始演唱会了。

阴沉的天空中依然下着细雨，看到尤娜走上甲板的人们停止了争吵，聆听着大召唤士的声音……

千年前，也就是"辛"还没有出现的时候，
斯比拉被一分为二，并且充满了纷争，
这是斯比拉的过错，而"辛"正是这个错误的产物，
但是，我们，也就是斯比拉已经挥去了悲伤的过去，
"辛"消失后，就在短短的两年间，斯比拉便充满了光明，
我不想让这片光明流逝，大家也是这样想的吧，
世界上有着形形色色的人，而且都有着各自的想法，有时还会有争吵……
即使是这样，我们的心也是连在一起的，
我深信这点，
即使斯比拉被分裂，我们的思绪也是连在一起的，
这，就是这首歌。

尤娜的演唱开始了，这首歌感受到兰的情感之后而作的歌曲，伴着尤娜发自内心的演唱，每一个音符都使在场的人们陶醉其中，就连阴雨也停止了。突然，尤娜的身上发出的光芒改变了辛拉制造的投影仪所投出的影像，［威格纳枪］出现在了画面上，修因出现在了画面上，尤娜也出现在了画面上……不，那不是尤娜，与修因紧紧相拥着的那是……兰。战斗员、枪、被子弹穿过的身体、一同合上双眼的情侣……这一切的一切都与尤娜所做的梦相同。这一次，兰的感情不仅仅传给了尤娜，而是通过尤娜的歌声传给了在场的每一个人。阳光重新照耀着这片刚刚还被乌云所笼罩的大地，照耀着依然沉浸在伤感之中的人们，还有满面泪水的尤娜……



回到飞空艇后，大家分析：刚才的情况很有可能是因为尤娜舞姬的服装上依然存有兰的情感和记忆，在刚才演唱时与尤娜的歌声、心情产生了共鸣才会影响投影仪的影像。这时舰桥传来消息说有位老者找尤娜有重要的事情。



到舰桥见到了老人メイチェン，他为众人讲述了兰的故事：那是千年前的事情了，当时的兰是一名在［ザナルカンド］非常有人气的歌手，她的歌声一直为人们所称道……如果那时是一个和平的时代，她一定会以一名歌手的身份走完她的一生。但不幸的是，她的才能和那个充满战乱的时代不允许她这样生活下去，因为她同时也是一名出色的召唤士。当机械战争开始后，召唤士也作为战斗单位被派上了战场，众所周知，［ザナルカンド］是一个很弱小的势力，面对着强大的敌人，没有一个人能在这场战斗中生存下来。但是有一个男子却无论如何都要阻止她死去，那就是他的恋人。这个必须牺牲所爱的人才能换取和平的世界使他厌恶到了极点，为了肃清这个世界，为了阻止自己的爱人死去，他毅然决定去偷取敌军的最终兵器——［威格纳枪］，但最终还是失败了，两人都失去了生命，也许尤娜演唱时所映出的影像正是这个故事。

如果是这样的恋人的话，他们或许可以微笑着面对死亡，但这件衣服所要传达的这种情感并不应该是尤娜，应该是修因才对。

再次传来了信息，露布兰他们已经回来了。前往动力室去寻找他们，取得天球后返回舰桥查看在寺院洞中的通信天球传回的影像。

STORY LEVEL 4 COMPLETED

STORY LEVEL 5 START

开过作战会议后确定可以突入异世界的入口有四个：［ビサイド寺院］、［キーリカ寺院］、［ジョゼ寺院］以及［アンダーベベル］。与老大对话可以选择一个出发。

天球猎人……不是！救助屋［海鸥团］……也不对！疾风怒涛［海鸥团］！出发！

进入异世界后一直移动，中途会遭遇多场BOSS战。到达异世界核的入口外时看到了露布兰正站在那里，原来努吉留了一个天球给她，要她在等在这里，之后的事情交给他和吉普尔，看到如此关心自己的努吉，还有影象中那令人安心的微笑，露布兰十分高兴。



进入异世界之核后要在三架钢琴上输入相应的音符才可以通过结界，音符只要踩下颜色较深的地板就可以听到，如果强行突破结界的话会遭遇超皮实的［アジ・ハーカ］。继续深入会见到吉普尔倒坐在路旁，而努吉已经先去找巴拉莱了。

之后的地方要按照顺序踩响音符石柱才能打开结界，利用一旁的通信天球可以察看顺序或重新开始。通过后遇到了努吉，并且知道原来，控制着［威格纳枪］与巴拉莱的正是修因的灵魂，而现在正有一个方法可以对付他，就是将巴拉莱的身体破坏从而迫使修因附在自己体内，之后他会与修因同归于尽。但是尤娜坚决反对这种愚蠢的行为，因为在两年前她们为了拯救斯比拉必须要使曾经一同战斗的同伴与召唤兽消失，那是没有办法的事情，但现在不同，她们有能力、有办法去阻止修因。

很快，其他人也赶来了，众人决定分头对付［威格纳枪］。

胜利后，听到兰在召唤自己的修因离开了巴拉莱的身体，慢慢地走向了尤娜，但是在最后的一瞬，他还是认出那并不是兰。

这一次，兰的灵魂真正出现在了修因的面前，并且将恋人拥入了自己的怀中。

谢谢你陪我走到最后，不要再一个人悲伤了，
来，一起睡吧，下次我把新歌唱给你听……

终于，两个深恋了千年的灵魂化作了光粒，一同长眠了，在最后的时候，兰转过头看着尤娜……

谢谢你……

这一次，三大党派的人们再次聚集在一起，聚集在这水球场中。从前的他们都乘坐着属于各自党派的船在空中翱翔着，从前这些船之间一直都在互相争夺着，但是现在，他们同乘在一艘船上，这艘船的名字就是斯比拉，只要人们还在这里，"纳吉"节就会永远继续下去。而带给他们这一切的人只留下了一句"今后在怎样的天空中翱翔都要很有精神啊～"便离开了，回去属于她的地方……

火焰一般鲜红的［谢尔修斯］在天空中翱翔着，三名少女在它的甲板上感受着它那越来越快的速度，一直到消失在了蔚蓝的天空中。

在这之前发生了很多事情，之后也会发生很多，但我会一直追寻下去，
这就是我的故事。
这一切，都是因为看到了映有你的天球。



明人的导游手册　章节⑤

在攻略章节中我们所叙述的仅仅是最通常的结局，在本章中，明人将四处搜集的并加以整理的完美结局的条件双手奉上。

完美结局——两年之后，再次见到提达！？

花园里祈り子的出现＋通常结局＋提达出现结局

■1.STORY LEVEL 3时在［グァドサラム］的露布兰秘密指挥部里，露布兰认输时并看到［アンダーベベル］的光球之后，去撒诺的房内里看另一个光球（会上映的）。看完之后老人メイチェン出现，从他那里听到“ティーダに会えるかも（或许能和提达相见）”。

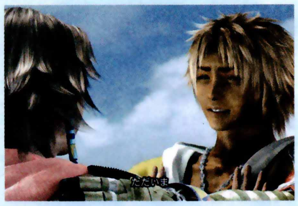
■2.STORY LEVEL 3时，尤娜从［ジョゼ寺院］掉到异界，发生口笛事件（掉下去之后不仅能听到指笛的声音，此时连按○键，直到看到光的台阶并追上为止）

■3.在STORY LEVEL 5的［ルカのX］里，在练习笑容的地方，完成“ユウナの口笛ティーダ回想任务”（モーグリ）。

■4.在STORY LEVEL 5时，在［ルカ］中，发生提达的回忆事件时，触发“追逐モーグリ”事件。

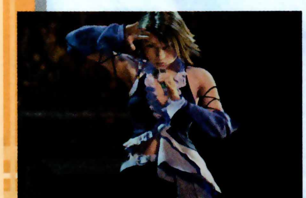
■5.在STORY LEVEL 5的［ビサイド岛］上看“ルールーの出产”事件。

■6.在花园的结局中按○键。祈り子登场、选择“一绪に步きたい”选项。
（ザナルカンドの猿恋事件不是必须完成的条件）
祈り子出来就成功了。





★部分结界板资料



名称	装备效果	变装效果
歩み始める者	无	无
攻めの方阵	攻击力与魔力＋5	黄＝攻击力＋5　蓝＝攻击力＋5　红＝魔力＋5　绿＝魔力＋5
守りの元阵	防御与魔法防御＋5	黄＝防御力＋5　蓝＝防御力＋5　红＝魔法防御＋5　绿＝魔法防御＋5
炎の战鬼	炎属性吸收、ファイア	黄＝炎属性攻击　绿＋红＝ファイラ　绿＋红＋黄＝ファイガ
冰の女王	冰属性吸收、ブリザド	黄＝冰属性攻击　绿＋红＝ブリザラ　绿＋红＋黄＝ブリザガ
雷の魔兽	雷属性吸收、サンダー	黄＝雷属性攻击　绿＋红＝サンダラ　绿＋红＋黄＝サンダガ
むしばむ眠り	スリプル、バイオ	绿＝睡眠防御　绿＋红＝睡眠攻击　黄＝毒防御　黄＋蓝＝毒攻击
水の怪物	水属性吸收、ウォータ	黄＝水属性攻击　绿＋红＝ウォタラ　绿＋红＋黄＝ウォタガ
静かなる暗夜	サイレス、ブライン	绿＝沉默防御　绿＋红＝沉默攻击　黄＝黑暗防御　黄＋蓝＝黑暗攻击
日轮の守り	プロテス、危急时自动プロテス效果	红＝自动プロテス
愈しの风	ケアル	蓝＝ケアルラ　蓝＋红＝ケアルガ
再起の心	レイズ、ケアル	蓝＝ケアルラ　蓝＋红＝ケアルガ
迷わざる者	无	无

【白魔导士】入手地点：在〔ビサイド岛〕的任务〔ワッカを探せ〕完成后入手

特技名称	效果	消费MP	必要AP
祈る	己方全员HP小回复	×	×
元气	自身HP回复	×	×
ケアル	己方一员或全员HP回复	4	×
ケアルラ	己方一员或全员ケアル２倍的HP回复	10	40
ケアルガ	己方一员或全员ケアル３倍的HP回复	20	80
リジェネ	己方一员每回合恢复HP	40	80
エスナ	己方一员异常状态全部回复	10	20
デスペル	取消敌／我一人魔法效果	12	30
レイズ	已方一员战斗不能回复５０％ＨＰ	18	30
アレイズ	已方一员战斗不能回复全ＨＰ	60	160
シェル	已方全员魔法防御力上升魔法攻击力下降	10	30
プロテス	己方全员物理防御力上升物理攻击力攻下降	24	100
リフレク	已方全员反射除无属性、重力属性以外魔法	14	30
フルケア	已方一员异常状态与ＨＰ完全回复	99	80
白魔法Lv.2	〔白魔法〕准备时间减少３０％	－	40
白魔法Lv.3	〔白魔法〕准备时间减少５０％	－	60

【ガンナ－（枪手）】入手场所：尤娜的标准服装

特技名称	效果	消费MP	必要AP
クイックトリガ－	给予敌一体连续射击	－	－
パワーショット	给予敌一体物理攻击	8	20
ハードショット	无视防御力给予伤害	8	30
マジックショット	给予单体魔法伤害	8	30
メンタルショット	给予单体的MP伤害	8	30
クォーターショット	给予单体目前HP１／４的伤害	8	40
レベルショット	给予自身等级１６倍的攻击	12	40
バーストショット	给予单体会心一击的伤害	12	60
リバースショット	给予单体物理伤害	8	80
リバースショット	给予单体物理伤害	8	80
マルチバースト	给予全体会心一击的伤害	36	120
黑暗防御	１００％防御攻击的黑暗效果	－	30
睡眠防御	１００％防御攻击的睡眠效果	－	30
クイックトリガ－Lv.2	クイックトリガ－效果提升	－	80
クイックトリガ－Lv.3	クイックトリガ－效果提升	－	150

【盗贼】入手地点：莉可的标准服装

特技名称	效果	消费MP	必要AP
ぬすむ	偷取敌一体的道具	×	×
ギルをぬすむ	偷取敌一体的金钱	2	30
时间をぬすむ	使敌一体进入停止状态	16	100
HPをぬすむ	偷取敌一体HP为自己补充	10	60
MPをぬすむ	偷取敌一体MP为自己补充	×	60
必ずぬすむ	100％偷取敌一体的道具	20	120
いいものぬすむ	偷取敌一体的稀有道具	20	140
心をぬすむ	使敌一体进入バーサク状态	12	160
やるきをぬすむ	使敌一体逃离战场	18	160
とんずら	使全员可以一同逃离战场	×	10
アイテムハント	打倒敌人后的道具取得率上升	－	60
さきがけ	战斗开始后立刻行动	－	40
先制	先制攻击的几率上升	－	60
スロウ防御	防御スロウ效果	－	20
ストップ防御	防御停止效果	－	40

【斩骑王】

特技名称	效果	消费MP	必要AP
恐怖！	给予敌一体伤害并有混乱、行动迟缓效果	×	20
猛火！	给予敌一体炎属性伤害	×	×
冰结！	给予敌一体冰属性伤害	×	×
水没！	给予敌一体水属性伤害	×	×
雷光！	给予敌一体雷属性伤害	×	×
弱体！	使敌一体HP降至１／４	×	10
打击！	给予敌一体会心一击的伤害	×	20
致命！	给予敌一体伤害并有即死效果	×	20
荣光！	给予敌一体圣属性伤害	×	20
ダンシングソード	给予敌全体通常攻击３倍的伤害	×	30
リボン	全部异常状态防御	－	×
HP２倍	最大HP成长为２倍	－	20
HP３倍	最大HP成长为３倍	－	30

【魔铳士】入手地点：在〔幻光河〕执行的任务〔输送车を护卫〕完成后入手

特技名称	效果	消费MP	必要AP
魔铳弹	使用装填了魔物技能的子弹给予攻击	变化	×
みやぶる	调查一名敌人情报	3	×
ヘルム割り	给予ヘルム系敌人通常攻击４倍的伤害	3	20
对空弹	给予鸟、蝶系敌人通常攻击４倍的伤害	3	20
狼狩り	给予狼系魔物通常攻击４倍的伤害	3	20
アンチプリン	给予プリン系魔物通常攻击４倍的伤害	3	20
反属性弹	给予エレメンタル系魔物通常攻击４倍的伤害	3	20
トカゲ击ち	给予トカゲ系魔物通常攻击４倍的伤害	3	20
ドレイクキラ－	给予ドレイク系魔物通常攻击４倍的伤害	3	20
解体弹	给予マキナ系魔物通常攻击４倍的伤害	3	20
机人退治	给予机兵、机士系魔物通常共计倍的伤害	3	20
邪封弹	给予邪鬼、邪眼系魔物通常攻击４倍的伤害	3	20
退治弹Lv.２	退治弹准备时间减少	－	30
みやぶるLv.２	みやぶる效果上升	－	20
みやぶるLv.３	みやぶる效果上升	－	100

【黑魔导士】入手地点：在〔ガガゼト山〕中〔スフィアハンター出击〕任务胜利后返回飞空艇与辛拉交谈入手

特技名称	效果	消费MP	必要AP
ファイア	给予敌一体或全体炎属性魔法伤害	4	×
ブリザド	给予敌一体或全体冰属性魔法伤害	4	×
サンダ－	给予敌一体或全体雷属性魔法伤害	4	×
ウォータ	给予敌一体或全体水属性魔法伤害	4	×
ファイラ	给予敌一体或全体ファイア３倍魔法伤害	12	40
ブリザラ	给予敌一体或全体ブリザド３倍魔法伤害	12	40
サンダラ	给予敌一体或全体サンダ－３倍魔法伤害	12	40
ウォタラ	给予敌一体或全体ウォ－タ３倍魔法伤害	12	40
ファイガ	给予敌一体或全体ファイア７倍魔法伤害	24	100
ブリザガ	给予敌一体或全体ブリザド７倍魔法伤害	24	100
サンダガ	给予敌一体或全体サンダ－７倍魔法伤害	24	100
ウォタガ	给予敌一体或全体ウォ－タ３倍魔法伤害	24	100
集中	一回合中魔力上升３％	×	10
MP吸收	吸收敌一体的MP	×	10
黑魔法Lv.2	〔黑魔法〕准备时间减少３０％	－	40
黑魔法Lv.3	〔黑魔法〕准备时间减少５０％	－	60

【战士】入手场所：帕茵的标准服装

特技名称	效果	消费MP	必要AP
铁壁	下回合中物理防御力上升	×	20
フレイムタン	给予敌单体炎属性伤害	4	20
アイスブランド	给予敌单体冰属性伤害	4	20
サンダーブレード	给予敌单体雷属性伤害	4	20
アクアセイバ－	给予敌单体水属性伤害	4	20
グラビティソード	给予敌单体重力属性伤害	6	60
エクスカリバ－	给予敌单体圣属性伤害	24	120
パワーブレイク	给予敌单体小伤害以及攻击力下降的状态	4	×
アーマーブレイク	给予敌单体小伤害以及防御力下降的状态	4	30
マジックブレイク	给予敌单体小伤害以及魔力下降的效果	4	30
メンタルブレイク	给予敌单体小伤害以及魔法防御力下降的效果	4	30
ディレイアタック	给予敌单体小伤害以及行动力下降的效果	10	100
ディレイバスタ－	给予敌单体伤害以及行动力大量下降的效果	16	120
突击		×	100
ピンチプロテス	濒死状态时自动发动〔プロテス〕	－	×

【歌姬】入手场所：第一次与露布兰战斗后取得

特技名称	效果	消费MP	必要AP
くらやみダンス	给予敌全体黑暗状态	×	×
ちんもくダンス	给予敌全体沉默状态	×	20
おやすみダンス	给予敌全体睡眠效果	×	80
カーニバルダンス	回复己方全员HP	×	80
ブレーキダンス	给予敌全体スロウ状态	×	60
ストップダンス	给予敌全体停止状态	×	120
アクセルダンス	给予己方全员ヘイスト状态	×	120
ファイナルダンス	己方全员下回合攻击为会心一击	×	160
应援の歌	己方全员攻击力上升	4	10
ディフェンスソング	己方全员防御力上升	4	10
神秘のメロディ	己方全员魔力上升	4	10
退魔のしらべ	己方全员魔法防御力上升	4	10
マタドールの歌	己方全员回避率上升	4	10
フォーカチャント	己方全员命中率上升	4	10



在随《FFX-2》同时发售了很多周边商品，有主题记忆卡、主机支架、主题手机吊坠等等，但在这些之中最令玩家眼馋的应该算是尤娜那两把爱枪［TinyBee］（小蜜蜂）的仿制品了，而这两把枪实际上就是《FFX-2》的专用控制器．明人有幸买到了一套，借攻略的版面为大家做一下测试报告～

这款手柄的售价是12980日元（不含消费税），包括两把［小蜜蜂］的仿制品（两把枪是一只手柄），连接线一条，支架一个，使用说明书、保证书各一份，精美包装盒一只，临走的时候BOSS也许还会给你个口袋……





每把枪上包括6个按键，方向键（左手）和摇杆（右手）的位置与GUNCON的方向键位置相同；枪柄内自带震动，手感虽然没有普通原柄那么好但也说的过去了；R1键被设在了扳机的位置，使用枪手特技的时候感觉相当出色，其他键的位置在熟悉了之后使用起来也满方便的。在不游戏的时候可以将枪摆在专用支架上供起来，再把朱红色（加少许赭石色）的包装盒放在后面，然后一面观赏一面流口水……

［小蜜蜂］最令明人感动之处就是她不仅仅对应《FFX-2》，还可以当作普通手柄来使用，可惜枪上只有一个摇杆，在使用另一摇杆时需要在连接线的控制器上切换，而且也没有L3、R3两键，不过拿来打个RPG、SLG之类的游戏还是没有太大问题的（小问题也许是会有的）。





另：攻略途中突发奇想，放上了《飞空之舞4》一试……热爱游戏和生命的广大玩家请万不要学，会死人的，绝对会死，必死无疑！

●注：题图中的巧克力不在本套装中，需另购。

［斩骑王~左之翼］

特技名称	效果	消费MP	必要AP
增强！	己方全员攻击力上升	12	×
坚守！	己方全员防御力上升	12	×
非力！	使敌全体攻击力下降	16	×
软弱！	使敌全体防御力下降	16	×
非才！	使敌全体魔力下降	16	10
柔弱！	使敌全体魔法防御力下降	16	10
加速！	己方全员行动速度提升	38	10
看破！	敌一体情报调查	×	10
体力！	己方一员HP回复	×	×
气力！	己方一员MP回复	×	×
再起！	己方一员战斗不能回复	×	10
リボン	全部异常状态防御	—	×
HP２倍	最大HP成长为２倍	—	20
HP３倍	最大HP成长为３倍	—	30









［斩骑王~右之翼］

特技名称	效果	消费MP	必要AP
猛毒！	给予敌一体伤害并有毒效果	12	×
黑暗！	给予敌一体伤害并有黑暗效果	12	×
沉默！	给予敌一体伤害并有沉默效果	12	×
石化！	给予敌一体伤害并有石化效果	12	×
睡眠！	给予敌一体伤害并有睡眠效果	12	×
暴走！	给予敌一体伤害并有行动不能效果	12	×
停止！	给予敌一体伤害并有停止效果	12	×
混乱！	给予敌一体伤害并有混乱效果	12	×
体力！	己方一员HP回复	×	×
气力！	己方一员MP回复	×	×
再起！	己方一员战斗不能回复	×	10
リボン	全部异常状态防御	—	×
HP２倍	最大HP成长为２倍	—	20
HP３倍	最大HP成长为３倍	—	30

★全部结界板入手地点

［再起の心］	在［ザナルカンド遗迹］内部遇到伊萨尔后对他提出的问题选择“い”。
［防御の时］	在［ビーカネル沙漠］的绿洲一带击倒露布兰的手。
［攻めの方阵］	在辛拉那里完成「リザルトプレートの使い方」全部的学习。
［あふれる魔力］	在［幻光河］引发票已售完的剧情。
［神秘の守り］	在［ビサイド］时［ガンシューティング］的等级上升到Ｌｖ１以上时。
［愈しの风］	最初的任务选择时选择去［ルカ］，ＯＰ舞台中尤娜完成任务o
［月轮の守り］	完成在［ミヘン街道］寻找路行鸟的任务。
［ゆるぎなき防御］	在［ジョゼ寺院］中击倒BOSS。
［雷の魔兽］	在［ルカ］入手。
［きらめく镜子］	在将天球交还给新爱分党的前提下完成［キノコ岩街道］的任务。
［ふみにじる者］	在［アンダーベベル］入手。
［不减の魂］	在通向异界的道路中击倒“アニマ”。
［たゆまざる攻击］	完成［ミヘン街道］机械暴走的任务。
［剑士の夸り］	在［マカラーニャの森］将旅行宫司救下。
［四重の力］	在被盗的“祈り子”的洞窟中完成任务。
［满ちゆく愈し］	完成STORY LEVEL 3中［ガガゼト山］的任务。
［お宝さがし］	在“スフィアブレイク”的游戏后入手。
［荒れ狂う巨人］	STORY LEVEL 1时破解“ビサイドカギ”的暗号之前先入手。
［むさぼりし者］	在STORY LEVEL 2中［ルカ］的受到采访的情节中选择“ひみつ”。
［日轮の守り］	在幻光河中完成从盗贼手中夺回行李的任务
［白魔法］	在雷平原新的洞穴中装备［约された愈し］效果的剑 。
［冰之女王］	在［マカラーニャの森］中引发［オオアカ屋］藏匿在飞空艇内内的事件。
［炎の战鬼］	STORY LEVEL 1时在［キノコ］街道发生去青年同盟本部的事件，任务结束后从エルマ手里得到。
［守りの圆阵］	STORY LEVEL 1时在［ビサイド岛］的任务结束
［水の怪物］	STORY LEVEL 1在［キーリカの森］入手。
［岩のごとく］	STORY LEVEL 2任务结束后，前往［ガガゼト山～祈り子の断崖］
［突击の时］	STORY LEVEL 2［ビカーネル沙漠］的任务结束后去飞空艇。
［愈しの光］	STORY LEVEL 2［グアドサラム］的任务结束后。
［ゆるぎなき防御］	STORY LEVEL ３中［ジョゼ寺院］的任务结束后入手。
［黑き纹章］	STORY LEVEL ４时［幻光河］的任务结束后入手。

FINAL FANTASY X-2

大家在周游斯皮拉世界之前，一定要看看这篇精彩的介绍！游戏的画面、音乐、以及变装等各项要素都值得大家反复回味！亲身体验后的感觉只有自己知道哦！



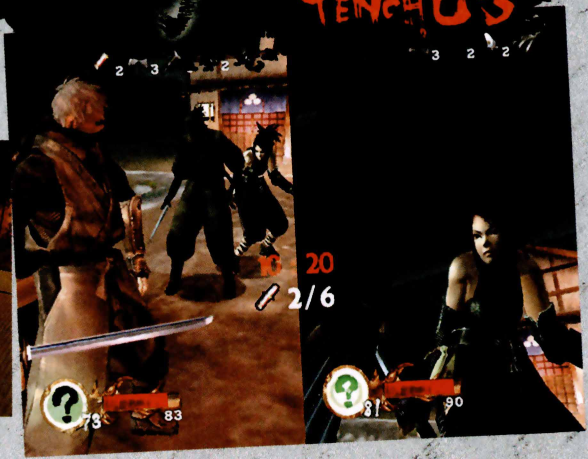


天诛 参 TENCHU3









PS2	厂商：FROMSOFT		发售日：2003年4月
	类型：忍术ACT	价格：6800日元	其他：——

基本操作

L 3 移动键，轻推为走，重推为跑。

R 3 视角转换键，在观察四周情况以及地形时经常用到，但单独使用仅仅是基本技巧，实战中还需要配合其它键来使用。

Select键 调出当前任务的全地图，需要注意一点就是调出地图不等于游戏暂停，所以可决不能在有敌人的场合使用。不过由于可以边看地图边移动，因此很方便地就能找到自己要去的目的地的方向，不至于很快迷路。

Start键 暂停游戏，按下这个键才是真正地暂停游戏，之后可以去喝杯茶……

方向键 不能用来移动人物，左右键为道具切换，上键则是基本道具钩索的快捷切换，无论当时光标正放在什么道具上，只要按一下上键就能马上切换至钩索位置，实战中只要使几次就会发现这个快捷键相当方便；下键则是回复道具药酒的快捷键，但可惜只能切换这一种回复道具。

□ 键 基本攻击键，因各角色不同而可组合的攻击方式也不同，另外与其他键位配合也有一些不同效用的攻击方式。

△ 键 道具使用键，注意如果没有选定道具的话则没有用，另外在使用钩索时，途中可按此键取消落下，但是千万不能在有深渊的地方使用。

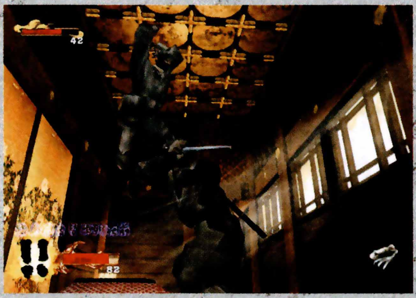
○ 键 基本作用是防御，但注意这只能防住敌人的基本普通攻击，对于一些飞行道具（比如手枪子弹）就无能为力了。另外，在与敌人贴近时按则是摔投技巧。

× 键 基本作用是跳，于空中再按一次则为二段大跳跃，贴墙壁时再按则为蹬壁反跳技巧。如与R１、R２键配合则还有其它技巧。

L 1键 迫近视点，配合R３多用来观察四周情况之用，但注意与单用R３不同，按住L１时是不可能观察身后情况的。

L 2键 道具切换键，作用与方向键相同。

R 1键 基本作用为蹲下，实战中作为潜伏移动的重要技巧。被敌人发觉但还未完全发现时多可用蹲下解围。如果角色靠墙时则会贴在墙



边观察情况，玩过ＭＧＳ的话就会很熟悉。另外还有一个作用就是从高处落下时按住R１的话就算是落入水中也会毫无声息地着地，实战中绝对重要的技巧。因为角色如果从很高的地方落下时会失去平衡跌在地上，这时如果身边就有敌人那会大大不利，此外落入水中发出的声响也足以惊动周围的敌人（其它诸如喊叫声、走木地板与走雪地声等等似乎都不能引起敌人的注意，只有水声最明显），但落地时只要按住这个键这些问题就全都不存在了。

R 2键 无敌人时，按住则是锁定面向的方向，移动时不会同时转身，在水中移动也不会发出很大的声响，这有点类似与L３轻推为走的效果。有敌人时则为锁定敌人所在方向，移动时也会一直面向敌人。同时，这个键也有追尾视点切换功能。

常用组合技巧

L 1＋L 2＋R 3 非常重要的探察技巧，蹲下后再拉近视点，并用R３观察四周情况，敌人也不容易察觉。蹲下时如果单独转动R３则会发现视角变化的同时角色也会同时转动身体，而单独使用R３时则角色不会动，因此作为在某些非常时期微调自身的方向相当方便。

R 1＋L 3＋× 蹲下后配合L３可作出小幅度蹲下移动，再配合×键则是前、后、左、右的翻滚动作，如不输入方向而直接按×键，则会向前



翻滚的同时１８０度转身，当身后有敌人时这种技巧就显得尤为重要了。另外如果敌人发觉你了并进入黄色叹号状态时，用向后翻滚的技巧迅速远离敌人也很好使。这个技巧即使在水中使用也不会发出声响，因此也是水中移动的重要技巧。

R２＋L３＋× 按住Ｒ２时配合Ｌ３再按×键则是前、后、左、右的短距离快速移动，如不输入方向而直接按×键则角色会跳跃并在空中同时１８０度转身。快速移动技巧在对ＢＯＳＳ战时相当重要，除了可以迅速接近敌人施以攻击和迅速远离敌人外，也得用左右横移来闪避敌人的攻击；空中１８０度转身可以用于看准时机跳到对手身后再加以攻击，但是使用时一定要小心距离，万一没跳到敌人身后而落在了敌人面前，自己还是背对敌人那可就惨了。

通用攻击手段 蹲下状态按□键的话则是挑空攻击，可将敌人打飞起来，但由于速度较慢攻击距离也不理想，所以实战中也很少用到这一招。按住Ｒ２并配合Ｌ３拉后再按□键则是翻身砍刀的动作，似乎可作为对地攻击使用。在按住Ｒ２做出前方快速移动技巧时按□键的话则是突刺动作，但是起手速度太慢了，实战中除了远距离偶尔用用外也很少用到。Ｌ３摇杆一圈后按□键也有一种因人而异的攻击技巧。在敌人倒地状态时如果靠近按□键的话就是对地攻击。

游戏基本系统

■关于敌人状态种类

有绿色的问号、黄色的叹号、紫色的问号＋叹号以及火焰的两个叹号四种情况，其中绿色状态是无防备状态，这时候是从背后接近实施忍杀的大好时机；黄色状态表示敌人看到了你但还未确定你是否是敌人，这时最好马上远离敌人或者进入敌人看不到的死角，否则时间一长或者敌人逼近了就会完全被敌人发现；紫色则表示敌人进入警戒状态，这种情况下很难进行忍杀，但也不会永久持续这一状态（当然了，ＢＯＳＳ除外），所以可以等待其变回绿色无防备状态再说。火焰双叹号就是完全发现了你确定你是敌人并开始向你攻击，这种情况下忍杀当然就没有用了，要想杀死敌人就只能用普通方法，但是也可以暂时远离敌人，当敌人找不到你时状态会退回为紫色，再等一段时间就会退回到绿色，这时就可以瞅准时机再次去实施忍杀了。此外在状态表示栏的下方还有一



数字显示，这个是用来表示敌人与自己距离的，数字越小表示距离越远，数字越大表示距离越近，要是数字达到１００的话……那表示与敌人零距离。

■关于忍杀

在敌人毫无防备之下，悄无声息地接近敌人按□键一招解决敌人的杀法叫做忍杀，这也是天诛系列的精髓所在。本作中忍杀的成功判定范围变广，甚至在离敌人有一人身位时都可以成功。在悄悄接近敌人时如果距离过近也会被敌人发觉，不过只要在敌人的状态没有进入火焰双叹号状态，忍杀还是可以成功的。

■关于九字真言

本作中大家会看到左下角有一条"临兵斗者皆阵列在前"的九字真言，当玩家每成功使用忍杀结果一名敌人时就会发现九字真言会点亮一字，九字如果全亮的话则角色会新修得一招奥义，每关可习得一种奥义，共可习得九种奥义，这无非是为了强化忍杀在游戏中的重要性。需要说明的是本作中的新角色藤冈铁舟因为不是忍者，所以他没有这一系统。那么，达成九字真言全亮的话是不是至少要暗杀九个敌人呢？这也不一定，忍杀的时候如果是在敌人正面成立，那么九字真言会点亮一个半的字，因此最少只要忍杀六个敌人就能习得奥义。

三位主角的各自特点



■力丸——基本攻击技巧是□、□、□三段连击，不过由于速度很慢并且第一刀的有效判定距离也比较近，被敌人先制的情况时有发生，因此使用时一定要小心。其他技巧有在□之后Ｌ３拉后再按□，则力丸会在第一刀之后使出扫堂腿；□、□之后Ｌ３拉后再按□，则力丸会在砍两刀后使出肘击，这个技巧就是力丸的第一个奥义，当然要先在第一关点亮所有九字真言后才能使用，命中敌人后会把敌人轰飞老远；□、□、□之后Ｌ３拉后再按□，则力丸会在三刀后踢出一腿。

而Ｌ３摇杆一圈后按□键则是转身横砍的技巧，可以ＣＡＮＣＥＬ他的连续攻击之后使用，比如就有□、□、□、←、□、摇杆一圈、□这样的连续攻击。力丸的摔投技如果按住○键不松手的话会举起敌人一段时间，这时可走到悬崖边，然后一松手……，普通摔投后追加对地技是力丸的常用攻击手段。



■彩女——基本攻击技巧是□、□、□、□四段连击，速度很快，对敌时相当占优势。可变化的招式有□、□、←、□、□、□，实战中的使用率很高，彩女的Ｌ３摇杆一圈后按□键则是旋转踢腿攻击，这个可以接在基本四段连击之后使用。此外，彩女的第一个奥义是接在基本四段连击之后以Ｌ３拉后再按□使出。

■铁舟——基本攻击技巧是□、□、□三段连击，速度一般，也没有什么变招，但威力十足，最后一段攻击甚至还有震动效果。铁舟的Ｌ３摇杆一圈后按□键是两段拳击，可接在□、□后用。

虽然铁舟没有九字真言系统，但却直接拥有一部分奥义，比如说力丸、彩女的第二奥义、第五奥义与第六奥义，铁舟直接就可以使用。此外铁舟还有一些自己特有的技巧，比如按Ｒ１蹲下时再按○键，铁舟便会使出口技，学出各种动物的叫声以迷惑敌人。○键与×键同时按的话，可以在一定时间内提升铁舟自身的攻击力，但是由于准备时间太长，所以最好不要在混战中使用，此外这招的有效时间也不是很长。

全部奥义大公开

■**第二奥义**

使用方法与效果有点类似于《街霸Ⅲ》里的ＢＬＯＣＫＩＮＧ系统，在敌人的攻击判定即将出现在自己身上的瞬间按○键防御，角色可做出弹返动作使敌人陷入一段硬直时间。

■**第三奥义**

用来扩大自己的视野范围，在按Ｌ１观察时可用Ｒ３键调整缩放视角，就像望远镜一样的功能。

■**第四奥义**

当用Ｌ３摇杆一圈后按□键的攻击击飞敌人后马上按△键，角色便可抛出本来只是用于攀爬的钩索，将被击飞的敌人再钩回来继续殴之。

■**第五奥义**

对着天花板使用钩索，当人被钩上去时按住Ｒ１键，人便会倒贴在天花板上，倒贴在天花板上时只能转转视角，并且有一定的时间限制，当感觉到手柄开始震动、画面开始晃动时，那就是表示快坚持不住要掉下去了。

■**第六奥义**

这个一开始还以为是类似于《侍魂４》一样的自杀技，后来才明白原来只是装死技，使用方法是Ｌ３摇杆一圈后按Ｒ１，人物倒地装死时体力会慢慢减少，但不会被减死，按○键就会起来停止装死，按□键的话还会起身攻击。不过这招似乎没什么用途，与敌人战斗的途中使用根本没有任何效果，就算是在与敌人战斗之前使用，也只不过是可以把敌人吸引过来，然而敌人很快会发现你在装死。

■**第七奥义**

跳起来贴墙时按下攻击键，角色便会做出蹬墙反踢的技巧。

■**第八奥义**

按住Ｒ２键时输入前、后、□键便可使出，击



中敌人后这个敌人便会倒戈去找别的敌人打架，以RPG的说法就是让敌人中了魔了攻击。但这招一次只能对一人有效，并也像RPG一样对BOSS无效。

■**最终奥义**

这也是本作中最华丽的必杀技，使用方法是○键与×键同时按，角色便会排出九字真言，并发动攻击，被命中者无可幸免地死亡，绝对名副其实的必杀技，击中敌人后的表演时间也够长的……这个必杀技威力大是大，但是也有一个最致命的缺点，使完后体力会被抽空，这时候若还有敌人那可就相当危险了。

实战技巧浅研

■关于房门

在有可打开的房门的场地有时候经常遇到这种情况，明知道门后有敌人，但却无法得知敌人的面向方向，一开门就与敌人大眼瞪小眼。其实可以用Ｒ１键的贴墙技巧，贴在门旁边的地方，这样门也会打开而里面的敌人也看不到你，这样就可以轻松观察门后的情况了。此外如果万一被敌人发现，也可以利用门把敌人与自己隔开，这样等敌人的状态恢复成绿色，再看下面的数字是否渐渐减少就可以判断门后的敌人是否远去并背对房门，然后迅速开门出去就是一刀忍杀。利用好门的话，将所有敌人忍杀也不是难事。

■关于道具的使用

除去基本道具外，杂志以前曾介绍过其中一个道具"麻痹饭团"，作用是扔在敌人的行进路线上，敌人就会去捡起来吃掉，然后就可以趁敌人被麻痹的时候过去忍杀，笔者最近无意中发现一个非常有意思的事，就是如果在敌人把饭团子捡起来正在吃的时候冲过去忍杀敌人，那么饭团子还会保留，因为敌人从弯下腰捡饭团子开始就可以接近敌人而敌人毫无反应，所以如果掌握好时机的话，一个麻痹饭团可以反复使用直到忍杀掉所有敌人。

美版秘技大放送

●**藤冈铁舟使用**：标题画面时，输入Ｌ１、Ｒ２、Ｌ２、Ｒ１、右、左、Ｌ３、Ｒ３，这样进入故事模式即可选用藤冈铁舟。

●**所有道具**：在道具选择画面，按住Ｌ１＋Ｒ１，顺序输入上、□、□、左、□、□、下、□、□、右、□、□即可出现所有道具，但数量都为零。

●**增加道具数量**：在道具选择画面，按住Ｌ２＋Ｒ２，顺序输入□、□、□、上、左、下、右，每输入一遍所有道具的数量便会增加１０(特殊道具除外)。

●**随时恢复体力**：游戏中暂停后，输入上、下、右、左、□、□、□，注意体力恢复全满的同时暂停状态也会自动解除。

●**所有layout(相同任务中敌人的配置不同)**：在任务选择画面，输入Ｒ３、Ｌ３、Ｒ２、Ｌ２、Ｒ１、Ｌ１，注意一次指令只可令当前任务的所有layout出现，要想令其它任务的所有layout出现则要选择任务后重复输入。

●**所有mission**：在任务选择画面，输入Ｌ１、Ｒ１、Ｌ２、Ｒ２、右、□、Ｌ３、Ｒ３，这样即可出现全部任务选择。

●**隐藏版面进入**：在标题画面时，输入Ｌ１、上、Ｒ１、下、Ｌ２、右、Ｒ２、左，主菜单画面便会出现隐藏版面选项。

●关于隐藏版的过关技巧

这个隐藏版似乎只能用力丸进行，并且舞台居然在美国一个现代的城市里，而敌人竟然都是胖警察！？力丸在这里没有九字真言，也没有任何奥义，道具也只有固定的几个，完全要凭基本功去闯。而警察的武器却有警棍与手枪，警棍倒没什么可怕的，手枪才是最令人可气的玩意，警察开枪还经常连续开，导致中枪的力丸一直处于受创硬直中无法动弹，如果几个警察一起攻击的话，那么经常是一旦被手枪打中就一直硬直到死亡，所以一定要尽量避免被警察发现，同时用忍杀结果他们。



这个版面倒没有什么分支路线，通往ＢＯＳＳ房间的路线就一条，这也导致这唯一的一条路线不是很轻易就能找到的，因此观察一定要细致。这个隐藏版的最终ＢＯＳＳ也相当赖皮，除了有飞行道具与大范围的刀砍技巧外，还有一招突进擒拿速度既快杀伤力又强，相当霸道。他唯一的弱点就是这些招式的破绽太大，如果力丸能够成功闪躲开的话，也就是反击他的大好时机。此外，也可以利用身上带的铁荆棘撒在地上然后与ＢＯＳＳ排成一条直线，等ＢＯＳＳ过来踩上后再冲上去一套组合技，这种打法也相当有效。

打翻这一版后可以看到力丸摘下面罩与彩女梳下头发的样子。

后记

可、可算完成了，现在想想笔者一不懂英文，二没玩过天诛系列，就接下这攻略简直是拿自己开涮嘛……所以想想这攻略里一定有许许多多的不足与错误之处，Ｋ１只好在此恭请各位看到此攻略的玩家和天诛ＦＡＮ见谅了，ほんとうにごめんなさい……

■文/天使受容体·Ｋ１



テイルズオブザワールド サモナーズリネージ

世界传说

GBA		
厂商：NAMCU	发售日：2003.3.7	
类型：SRPG	价格：4800日元	其他：通信





阿俊本以为这款期待许久传说应该是正统RPG，但公布后才知道变成了SRPG，顿感残念。但再怎么地也是出自名门，不玩可就亏了。本作的系统与战略性还是值得深入研究的，从某种程度上说要比正统RPG更耐玩倒是真的。再有，藤岛君的人设就是看着顺眼，舒服，投入。

1 超古代文明遗迹

考古少年架着幅大眼镜手持文献书籍在遗迹中探索着。少年名叫夫罗依索，是魔术学院的学生，此番为了寻找契约的指轮而冒险各地。他根据文献的记载东走走西找找，在遗迹里转了老半天。不知触动了什么机关，一建筑轰然倒塌。另一方面，某城镇中加罗鲁博士与红瞳的泽古斯谈论着关于无限之命的研究。遗迹中，建筑坍塌后出现了一个宝箱，说不定寻找很久的契约的指轮就在其中？夫罗依索迫不及待地将宝箱打开，随着一阵魔法浓烟散去，出现了一个在此沉睡许久的精灵。这次因为夫罗依索而苏醒，要命的是她一睁眼就管夫罗依索叫主人（神灯？）。这让夫罗依索感到很不解，明明在文献中看到记载着宝箱中是叫做玛-加罗索的指轮。原来弄了半天，玛加罗索就是精灵的名字，而不是什么指轮，是夫罗依索搞错了，确切地说她应该是妖精，是魔科学技术的结晶。之前她的主人已经故去，下一个让她苏醒的人就是她的新主人，并且无论如何都要就此追随。天哪！命捉运捉弄人。但文献的记载始终是有道理的，妖精的觉醒就是对冒险之旅的最大指引。



接下来是回到表世界的第一战，也可以说是教学战吧。但只有夫罗依索一人之力，如何与敌人抗衡呢。这就要依靠指轮的力量召唤出怪兽组成战斗队了。首先召唤的前提是一定要站在召唤据点上，比如说旁边的那个红色的魔法阵。另外还有城岩、神殿、遗迹等地都可以作召唤据点，在第二回合时就会有三个敌人登场，他们组成了一个三人战斗队伍，我方必须也要有多人的战斗队才有可能战胜他们，现在据点上就可以召唤中间了，还可以和火炎纹章那样访问据点上的村庄，运气好可以获得道具。召唤是需要点数的，占领的据点越多就能得到越多的召唤点数。但必须是让重要角色占领才能算数，召唤出来的普通士兵是无法占领据点的，注意。现在有战士、妖精、亚人、兽人四个种族可召唤，敌人是亚人族，克制他们的种族兽人族为首选。只要把他们都放在一起就会自动合流组成战斗队伍，可轻松战胜敌人。地形、天气和属性都会对战斗产生影响，此后的战斗应根据具体形势随机应变。召唤出的怪兽仲间可生存带入下一关，但只要死亡就将永久失去。





2 袭击

冒险之旅正式展开，通过妖精的指引夫罗依索来到遗迹之森以西的阿鲁尼斯塔城，希望在这里能够得到一些有用的情报。原来这里就是一开始曾经出现的那个城市，不知为何国王派来士兵去以国家反逆罪逮捕加罗鲁博士。博士坚信自己无罪正打算跟士兵回去见国王，此时泽古斯冲出来阻挠士兵。但没想到士兵一见到他就一剑刺来，博士挺身为泽古斯挡下了这致命的一击。原来博士是天才魔科学者，泽古斯是博士魔科学研究下的究级生命体，博士一直把他当做自己的儿子一样看待。但这一切在国王的眼里却是魔科学兵器的罪恶行径，魔兵器的存在就是对王国的最大威胁。现国王下令将泽古斯摧毁，把博士关押起来。如今泽古斯眼睁睁地看着生父惨死，他终于愤怒了。就连刚进城的夫罗依索一行人都感觉到了这股强大的气息。此时突然一群亚人闯进城中，退敌战斗开始。上面的主城是召唤据点，一定要占领。周围还有几个民房也是据点，尽快派人占领它们以得到更多的召唤点数。一开始敌人很多，但只要顶住敌人的进攻，再慢慢召唤仲间就可实现逆转。这关可以得到地之指轮等物品。只有夫罗依索击倒敌人才能与此种族达成契约。另外给角色装备物品时必须在未行动之前，但装备并不会算角色行动。



3 魔王

战后居民非常感激夫罗依索出手相救，但向他们打听指轮的情报却一无所获。此时突然传来消息说由古里多之都也遭到了袭击，西行前往吧，顺便还可以打听指轮的消息。原来被士兵称之为魔王的人就是泽古斯，愤怒的他已经失去理智一路杀进王城，国王的精锐部队在魔军的进攻下顷刻之间即将全军覆没，而国王唯一的大将阿加德米现在又不在城中。好在夫罗依索及时感到，对抗魔王军的重任就此上肩。此战的就明显比前两关要复杂多了。敌人初始的拥有据点很多，换句话说就是敌人的召唤速度要明显快于我方，一上来就会对我方据点有很大的压力。好在要杀过来只有两条通路，一定要把三个强力仲间合成一组守在必经之路上。然后召唤出几组人后迅速去把周围的几个据点占领扩大势力。

最后进攻敌人召唤据点时一定要让夫罗依索亲自带队与魔王交战，否则我方人员就算拼得全军覆没都不可能打败他。本关可拿到亚人的指轮。战后妖精一眼就认出了魔王泽古斯和她一样是魔科学的产物。现在他的暴走也是因为博士的死，他对人类无比的仇恨导致他疯狂地进攻王都发誓杀光所有人。虽然夫罗依索和妖精极力规劝，此时也无法阻止他的魔化。随着士兵的围攻，他只有选择逃走。事后国王对夫罗依索大加赞赏，当被问到指轮情报时还透露了罗恩乌亚依奥地的情报。并把介绍状交给夫罗依索，以此得到自由出入国营图书馆查找资料的资格。但条件是冒险途中有机会一定要追杀魔王泽古斯。如此过分的要求令夫罗依索也极为愤怒。士兵来报说泽古斯逃往南方之角，那里正好有个米格路之町。为了泽古斯不再伤害无辜，二人决定前去阻止他。

4 双子

此时世界地图上出现南北两个地点，二人思前想后决定还是先去米格路。町中有一对可爱的姐弟，德路加和帕路加。突然魔王的军队杀进村子，他们的父母只能选择逃走，突然河中的鱼都莫名其妙地死去，河川顷刻之间化为毒沼，虽然这让大家很不安，但大敌当前也没有办法，只有拼了。此战最大的要点就是不能让姐弟俩阵亡，开始后先把二人混合成一组，然后全速向左下脱出。路上的敌人会对二人造成一定的威胁，此时一定要立即召唤出速度最快的兽人飞过去接应二人。等二人脱险后再派一人加入他们的队伍就保险了，但最好还是让他们躲在后方，万一的事谁也说不清楚（汗）。一般敌人只会从桥上攻过来，派两对强悍的守在桥头就行了。再一步步的占领据点扩大优势，差不多就可以渡河总攻敌方腹地了。此战可以得到强力亚人、魔导士、僧侣三个兵种。战后姐弟二人决定加入冒险队伍。



5 森之怒

一行人赶到妖精之森后看到一个叫艾路米拉的妖精被一群暴走的森妖围攻。通过与召唤据点的村民交谈后得知一受伤的男人往世界树方向逃去，以此激怒的森妖，导致了这次的暴走。和上关一样，她的安全是第一位的。必须不惜一切代价去接应她，她是不可能突破重围的。必要时可让夫罗依索亲自带队去营救，然后再慢慢发展兵力不迟，虽然一开始场面上会很难看。特别要注意的是上关得到的强力亚人兵种在此关将发挥决定性的作用，虽然他需要消费的召唤点数很

高。访问左下的据点可得到羽根。此关可得到水的指轮。战后艾露米拉非常感谢夫罗依索出手相救，并请求加入冒险队伍。

6 放浪的剑士

搞定妖精之森后追击魔王军就暂时告一段落，现在也该去办办私事了，毕竟寻找契约的指轮才是冒险的目的嘛。一行人北上来到罗恩乌亚依的奥地，但到了那里才知道是被该死的老国王耍了，根本就不是那么回事。当夫罗依索正要离开时，妖精在风中听到了金属的碰撞声？



一旅剑士遭到群魔的围攻，我们的任务就是解救他了，本关的敌人很多，而且等级比较高。要有持久战的心理准备，一开始千万不可操之过急与敌人展开对攻，否则必败。后期无论我方势力如何占优势都不要让剑士去冒险，他要是快过关时OVER了哭都来不及。本关可得到兽、风的指轮。战后交谈得知剑士名叫玛依拉，为了寻找杀父仇人而四处流浪。妖精邀请他加入冒险队伍，他指点一行人去西北方的浸食洞，也许那里会有契约指轮的消息吧。

7 试练

一行人进入浸食洞直接开打就是，这关没什么难度，我方的战斗队召唤出来后大举进攻就是。不过敌人身上的武器道具倒是很令人动心啊，慢慢享受这关吧(笑)。战后玛库提出去浸食洞附近号称贸易都市的德尼亚市。那个人流量极大的地方应该会有情报才是。

8 水都受难

大家来到德尼亚市后发现这里不但是一座美丽的水之都，又是贸易盛地，真有些威尼斯的味道啊。但突然街上的人群开始惶恐地四处逃窜，原来是有魔王军的史莱姆入侵城市，这里必须在二十回合之内搞定敌人，时间上不是很紧，只要不刻意在这关练级就行了。战后城里的老婆婆为了感谢指点一行人去精灵的洞窟寻找指轮的下落。而且还提到了一个令玛依拉眼前一亮的名字阿路夫。临走时史莱姆请求加入了冒险队伍。



9 复兴之地

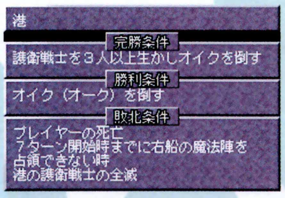
精灵的洞窟就在妖精之森北部，从洞口的痕迹来看应该刚刚有人进去过，他的目的也是指轮？进入洞窟后玛库见到了那个叫做阿路夫的男人，他居然会是七年前杀害玛依拉双亲的凶手。但战斗中他对于玛库的质问却似乎莫名其妙的样子，难道会有什么隐情？本关首次出现中立军，因为敌人的实力强大，适当地利用一下这点吧。战败的阿路夫落荒逃往夫拉索多。战后玛



依拉终于道出了真相，原来阿路夫就是他的亲哥哥。七年前的晚上父母被害，而就在当晚阿路夫也同时失踪了。玛依拉为此足足找了他七年，现在唯一可以解开父母被害之谜的办法就是追上阿路夫亲口问清楚。

10 大海

要去夫拉索多就必须到港口坐船前往，一行人立即赶到港口，但并没有发现阿路夫的行踪。就在大家纳闷的时候，盗贼团开始袭击港口的贸易船。本关开始出现完胜条件，就是带至少三个港口护卫兵过关。不能让敌人攻占右边贸易船的召唤据点及杀光所有的港口护卫兵。这关拼的速度，只要直接击破盗贼团团长就行了，可以让夫罗依索亲自带两个人直捣黄龙。战后得到港口住民的一件道具作为谢礼，当夫罗依索向他打听夫拉索多的消息时却意外地得到了收获。据说那是一片沙漠地带，溶岩洞中可能会有指轮的下落。



11 热恩

一行人好不容易找进洞来，都快被高温烤熟了，等待他们的不是指轮，而是炎之精灵，确切地说是一条叫做那古的喷火巨龙(汗)。只要稳扎稳打就可以慢慢吞并敌人的据点，这里是比较好的练级场所。占领敌人全部据点后，让夫罗依索带一队人马守在巨龙的召唤据点旁边，它召一个杀一个，既能练级又能收集敌人的兵种。本关可收到人、暗、火的指轮。战后巨龙讲述了一大堆俗到极点的言论，无非就是把世界陷入浑沌灭绝人类，然后再建立一个新的世界。那古逃走后神兽赫鲁索加入队伍。



12 巨人的欧亚史斯

一行人追击巨龙来到洞窟以南的欧亚史斯，这里是巨人和神兽的海岛。赫鲁索带一行人找到了自己的三头兽弟弟古鲁斯，但可惜的是他受到邪恶力量的迷惑，大家只有选择与之交战，本关的完胜条件是赫鲁索生存过关，其实并不难，只要一开始把赫鲁索调到安全地带就行，但一定不能让他再参战。战败的古鲁斯还大言不惭扬言败在哥哥手上没话说，要是其他人绝不是他的对手。从巨人处打听到情报说西边孤岛上住了一个研究召唤术的学者。



13 召唤术士

这次大家要横跨世界，从热带的世界东南角来到寒冷的世界西北角。玛依拉再次与兄长阿路夫见面了。但阿路夫始终不肯说出事情的真相，这令玛依拉非常困惑。打就一个字。战后才知道原来他成了魔王的傀儡，现在还一直执迷不悟。最后他丢下一个召唤指轮逃走了。突然大地剧烈的震动，看来是指轮在发生变化。最后夫罗依索的先祖古拉斯居然穿越时空出现在大家的面前。古拉斯知道古鲁斯应该在米格路之町，但那里已经被魔王摧毁了啊。对，那就去米格路之町处看看吧。



14 传承者

大家终于在这里找到了古鲁斯。原来他是因为不想在洞窟中度过一生，而魔王答应可以带他去外面的世界，就此受到魔王的利用。执迷不悟的他还想劝兄长加入魔王消灭人类的大军中。这关的任务就是让夫罗依索到达地图左下角的民家，所以此战可大可小，完全随玩家的心情了。可以千里走单骑直接冲下来，也可以大动干戈全灭敌军。注意最后快要到达目的地时会出现大量伏兵。最后古鲁斯还是逃走了，看来要挽回他的心就只有打倒魔王了。战后古代魔科学的时空术再度施展，这次来到大家面前的人相信诸位一定很眼熟了，他就是库洛斯。一行人的下一个目标是由米鲁之森。



15 艾鲁夫的集落

没想到魔王的铁骑这么快就踏上了艾鲁夫的土地，看来想要再获和平就只有奋起抗争了。这里的完胜条件是少女不被敌军击破。因为少女是属于中立军不受控制的，只会待在原地等死，所以必须第一时间派一队速度实力俱佳的人马北上堵枪眼。至于击破头目的任务当然是交给夫罗依索去办了。也就是说本关只需要两个战斗队就能全搞定了。当然，如果想给新加入的同伴练级就另当别论了。战后突然大地震动，不用说，准是又给咱们传角色来了。这不，雅崎登场了。这个小巫女虽然威力不算强，但其拥有远距离攻击的特技，关键时刻会起到意想不到的作用，好好培养吧。



16 暗之狂宴

这次大家来到了黑市交易盛行地，常暗之町亚里依，这里是出了名的偷盗物品销脏市场，就连天空都是昏暗的。此时突然又蹦出来一个自称是魔王手下里兹，此厮不但狂妄自大还是个专吸美女血的吸血鬼。不教训教训他是不行地，战斗初期魔王军占领了所有的据点，必须马上派兵攻打就近的两个据点，否则形式将很难逆转，本关可得到死人的指轮。战后还是老一套，奇斯塔穿越时空加入队伍，这样的反复设定简直俗不可耐（怒）。

17 影之一族

众人一番商议决定前往忍者之里，不用说，这里是忍者的故乡吧。一行人意外地发现古鲁斯居然正在带兵攻打这里，那还了得。完胜条件是全部忍者生存过关。虽然看上去忍者就在敌人的魔爪之下，是不可能救

得了的。不过好在忍者们的实力并不弱，只要不刻意不派兵增援，达成完胜是没有问题的，不过到了后期敌人会突然大幅增援，一定要速战速决。战后里之长老为了感谢众人把流传了很久的一把忍刀送给了夫罗依索，据说是当年忍者名人诗织的爱刀。二话没说，大地又震，名人又现。不是别人，正是诗织。

18 亚人盗贼团

此行的目的地是莫里亚坑道，这里是亚人的领地。仇人相见，分外眼红。因为港口的那次战斗至今还令盗贼团耿耿于怀，这次仇家送上门来了，一场大战难免。完胜条件是地图右上角的精灵长老不死。虽然他老人家远在天边，一时半会是不可能攻过去救他的，但他倒是很皮实的，放心打就是。另外本关的敌人实力可谓强劲，不拿出真功夫是很难过关的。这里可拿到地的指轮。战后憎恨亚人杀夫罪恶行径的艾路米拉要将盗贼团赶尽杀绝，好在被夫罗依索及时劝阻。如果说憎恨一个种族就要将其灭绝，那不是和魔王一样了吗。此番话也同时感动了盗贼团，他们愿意加入冒险队伍并指引众人去讨伐魔王。



19 法术师

根据盗贼团的情报一行人来到遗迹之森以北的米多加路斯。据说这里应该可以打听到魔王居所的地点，但在大家正准备去拜会当地神殿的圣职者大僧正法师时，那个臭美的里兹开始带兵攻打神殿。这里不能让中立的僧侣被全灭，这关极需要行之有效的战略部署，形式上来看，我方据点在最南端，神殿在中间，敌军分部在北部。敌人往神殿攻势会很快，首先必须派一支速度见长的战斗队去掩护僧侣。记住只能走旁边绕过去，中间是无法通行的。保全所有的僧侣是不现实的，主要护卫住一个就行了。中央的神殿是可以做召唤据点的，另外还有几个没有所有权的据点。让夫罗依索以最快的速度占领它们，然后立即攻占中央神殿。这样一来，就可以慢慢召唤部队与敌军抗衡了。本关可拿到人的指轮，在神殿右下城墙下的草地里可拿到防具。战后在大僧正的帮助下传说中的法术师米索托登场了。这样一来传说英雄就齐了。



20 雷击

一行人来到世界最西端的沃鲁托洞窟。洞中又和阿路夫见面了，他是来找雷精灵的。不必多说，见一次扁他一次。在洞窟中战斗通过雷床的时候可要小心被雷劈啊。本关除了一开始第一拨敌人比较强一点，剩下的几乎都是垃圾，不过用来练练级倒是不错，反正没有生命危险，那些很久没拿出手的角色该出来透透气了（笑）。这里可拿到雷的指轮。

21 天的回廊

魔王的居所就在十二星座之塔。当众人来到最后之扉时遭遇了阻力，魔王不知什么时候收了个疯狂崇拜自己的女人，美碧露。和鬼武者2里那个猪大姐的口气差不多，当然，此小姐比彼大姐要漂亮多了。此战的任务是占领所有的魔法阵，可拿到风的指轮。战后我们得到了天界使者亚恩吉亚的帮助，魔王曾试图派美碧露来收买他但无功而返。此番他将带领大家去地下墓地追寻魔王的踪迹。

22 暗之阶段

据可靠情报称魔王的军队就驻扎在那里。当一行人来到地下墓地时却没有发现魔王军的影子。突然墓地大门落了下来，大家显然已经落入了敌人的陷阱。就在空气渐渐变得稀薄时，里兹终于现身了。这个自称为绅士的家伙强制大家和他玩一个游戏，如果能在三十个回合里把他的真身找出来就打开墓地的大门。在左下角魔法阵上面那个房间的左上角有件遗品。里兹的真身就在墓地的右上角，因为这关有回合限制，直接带两个人杀过去宰了他早点完事吧。战后一个叫做德兹多的丧尸找上了夫罗依索他们。他原来是里兹的部下，现在打算弃暗投明揭发魔王的居所：他曾听里兹说过魔王去了超古代都市托鲁。这丧尸是挺得转的嘛，居然也知道坦白从宽的道理，儒子可教也（汗）。



23 多拉古恩强袭

大家伙忽然想起还有哈玫鲁之町没去，进町后据村民所说那古就潜伏在此。好嘛，既然给撞见了就受死吧大笨龙。这关必须全灭敌军，比较戏剧化的是玫鲁之町附近住了一个叫做多拉古恩的龙族，首领多拉古鲁听说玫鲁之町近日遭到魔王军的入侵就赶来町中，不想被误以为是魔龙那古的同党。好在夫罗依索一行人及时赶到杀退那古才还了他个清白，真不容易啊。随即加入队伍。

24 魔王再现

成功解放玫鲁之町后启程赶往超古代都市托鲁与魔王决战。现在的泽古斯已经变成了一个不折不扣的魔王，他灭绝全人类的野心没有一刻停止过。要与他交战就必须先搞定他的骑士团，虽说是手下败将了，但现在的骑士团异常强大，实力不可低估。此战必须全灭敌军，在下面那块草地中央和左上角的毒池中央有一把剑别忘了拿。战后艾路米拉因故离开了大家，真是大大的残念啊，她可是我方阵的大将哦5555。



25 雪中行军

大家追击魔王来到寒冷的乌亚路哈拉平原。忽然传来一阵疯狂的笑声，原来又是那个魔王的崇拜者美碧露。本关一开始敌人拥有全部的据点，也就是说占有绝对的优势。我方没有足够的召唤点数派出强力角色，所以一开始只有让夫罗依索去搞定就近的几个据点，然后再占领中部的召唤据点图发展。也只有这样才能慢慢地扭转局面，千万不要看到形势危机就死守初始魔法阵，有时候还真需要破釜沉舟。本关想要压倒性全面胜利是得花些功夫的，比较实在一点的战术还是组建一支突击队直接作掉美碧露。战后得知原来魔王屡次不愿现身是因为他正忙于建设他的魔王城，他要以此为据点全面展开灭绝人类的计划。而且还有三结界装置作保护网。三个结界装置分别在北方的冰之洞窟、东方的炎之塔、西方矿山迹三个地方。



26 结界之战

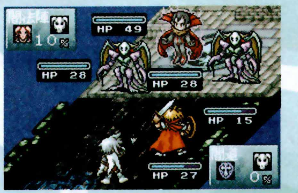


接下来的三关都让人很乏味，没办法，一般游戏到了这个阶段除了打还是打。这三个结界分别由美碧露、里兹、阿路夫把守。最后这三个人全部无一例外地葬身于结界中。其中美碧露的下场居然都和那个猪大姐有几分相似，战败后她企图施计杀害夫罗依索，在阴谋彻底破产后绝望地启动了炸弹。除了要留意特殊地形对我军的伤害外，必须了解敌军的初始兵力都是很高等级的。等级稍低的角色一开始千万别派出来，送死倒是小事，主要是浪费了召唤点数。先带一个精锐部队把第一批敌军灭掉再派兵不迟。这三关可以拿齐剩下的巨人等几种指轮。这三关比较难打一点的还是冰之洞窟，因为美碧露的本部据点设在一条很窄的小巷尽头。除了要突破她召唤成堆敌人外，关键是这条路是由冰合组成的，站在上面每回合都会损血。

27 决战

成功地摧毁三个结界装置后一行人终于得以进入魔王城与魔王做最后的决战。但迎接大家的居然会是艾路米拉里？她竟然听取了里兹的妖言宣扬魔王所谓的理想乡计划，原来魔王是利用了她对亚人族的仇恨迷惑她。此战目标锁定魔王泽古斯，一上来敌军就拥有全部的召唤据点，地形方面则有大片的雷床和溶岩，双方势力看似悬殊的很夸张，但实际上这关倒是异常的简单，至于艾路米拉只要算准回合一次性搞定她，不要给她威胁我方的机会即可，但如果之前把她练得很夸张的话，哼哼。此战天魔的指轮可收。不过这还不是最终战啊，怪不得那么容易了（汗）。魔王城化身为浮游城即将使用天罚之雷灭绝人类。什么好道具全都使唤出来吧，还剩啥。魔王死后浮游城失去了动力急速坠落，最后妖精为了救大家而牺牲，残念。





■文/南昌 为玩家服务の严俊
OICQ:17984198



怪盗 史莱·库巴

SLY COOPER



本作是一款正统的动作游戏，游戏的主要特点在于其华丽的场景和多变的动作性，解谜的成分相对较少且类型较为单一。作为一个动作类游戏，不断地去挑战一个又一个的难关才是真正的乐趣。所以本文重点介绍了主人公的动作技巧，以及部分重点关卡的攻略技巧，只有玩家去亲自动手操作，才能真正体验到这款优秀的动作游戏的真正乐趣。

PS2	厂商：SCEI		发售日：2003.3.6
	类型：ACT	价格：5800日元	其他：——

隐藏、潜入、逃跑！神出鬼没、飞檐走壁的正义侠盗参见

SLY COOPER 001 SLY COOPER 002 SLY COOPER

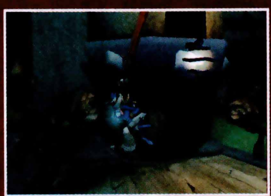
●主人公史莱库巴的主要特殊动作

●攻击敌人

主人唯一的攻击手段就是利用手中的拐杖将敌人打飞，大部分敌人都可以一击必杀，但是少数敌人需要进行多次打击。



←从敌人背后快速接近，趁其刚发现时迅速将其击飞。



←有些东西看上去很普通，但是却可以爬，多试试吧。

●爬梯子/绳索

游戏中如果在场景中发现了梯子、绳索等可以爬上去的东西，只要靠近它们按O键，就可以爬上去，然后就可以控制人物的行动了。

●库巴式移动

身体贴近墙壁，然后贴着墙移动，玩过MGS的朋友都应该很了解。在游戏中有些地方墙壁上会有银白色闪光，这些地方可以使用该动作，只要靠近闪光点按O键，就可以靠在墙上，然后就可以用方向键控制移动了。



←移动的时候千万别松开O键，否则会掉下去。



←看上去很难掌握落点，其实按一下O键搞定。

●特技式跳跃

在游戏里会在空中出现一些闪光点，如果先向其跳跃，然后在空中按一下O键，只要跳跃高度足够，库巴就会像导弹一样精准地落在该点上，这是游戏的必备技巧。

●使用望远镜

游戏中按L1/R1可以调出望远镜，此时左摇杆可以调整方向，右摇杆可以随意地接近/拉远。如果在某些地方卡关，就用它多观察一下周围吧。

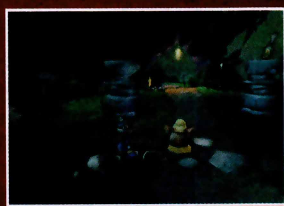


←有的时候也要利用望远镜来转换视点。

●重点流程攻略指南

A STEALTHY APPROACH

最初的一关，刚上来钻过山洞，可以先把左方那个抡锤子的家伙干掉，他身后的木杆里藏着宝物。完成后向右走，爬上梯子翻过栅栏，小心避开那些探照灯光，同时将沿途的敌人消灭。穿过瀑布后（小心别掉下去），跳过几个水闸，再穿过一片探照灯区，再跳过几个水闸即可过关。



↑看见那个像消防泵的东西了吗？敲掉它探照灯就会灭掉。

INTO THE MACHINE

本关上来会看见一个冒火的炉门，这时要用跳跃攻击将炉门关上，继续向前走，跳过几个平台，用库巴式移动绕过铁柱。随后小心避开那些带电的风扇叶，来到水闸处，由于水里带电，所以要通过上方的电线向前移动，但是电线有几处裸露并带电的，遇上这几处要跳过去。向前走，跳上铁钩，穿过一片炉火区，最后跳上中央的平台，过关。



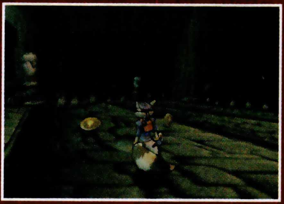
↑关上炉门后要赶快前进离开，因为过一会儿炉门会重新打开。

THE FIRE DOWN BELOW

和上一关差不多，也是在高温的条件下战斗。穿过几个机关后，主角会

来到一个发动机前，这时要不停地踩动转轮，发动机才会启动，趁着发动机启动赶快抓住铁钩前进。最后又是一台发动机，这次要一边启动发动机，一边还要避开探照灯光，发动机会带动传送带将大铁球移过来。最后大铁球将通路打开，穿过传送带后过关。

HIGH CLASS HEIST


↑先往前推进，石像里的宝物回来再拿。

本关两侧墙壁的石像等物均可破坏，破坏后可得到宝物。往前走要穿过激光封锁线，穿过封锁线后消灭两个会跳跃攻击的敌人，然后一边避开激光一边跳跃平台前进。跳上大平台后通过库巴式移动避开探照灯来到中央平台，过关。

A CUNNING DISGUISE


↑在木桶里面是不能攻击敌人的，必须跳出来。

一上来同样是在走廊里，往前走不远，就会发现前方有两个会自动发射飞镖的东西，无论是跑过还是跳过都必中招无疑。只有跳进木桶内，才能逃过飞镖的攻击，带着木桶向前走，消灭一个喷火的敌人，带木桶坐电梯下楼。下楼后利用木桶的躲避特性穿过由敌人守卫的区域（记着一定要带上木桶，因为前方还有一处飞镖发射装置），上电梯后躲开探照灯光，跳过几个平台，过关。

THE GUNBOAT GRAUEYARD

本关开始的轮船后部有隐藏宝物，取得后前行，消灭扔飞镖的敌人，小心地跳过那些被探照灯光笼罩的漂浮平台。穿过后爬上绳索，跳上一架同样被探照灯光笼罩的飞机，继续前进后会遇到很多敌人，如果诸位想避免不必要的麻烦，那么就多加利用库巴式移动和爬绳索前进吧，最后跳上平台过关。

TREASURE IN THE DEPTHS


↑用机枪将宝箱击碎40个即可。

我们的主人公现在要和一群螃蟹争夺宝物。本关看上去很轻松，像是给玩家的休闲关，其实难度一点也不小，因为玩家要收集40个宝箱，而且只要被螃蟹抢走一个本关即告失败。左摇杆控制潜艇的移动，右摇杆控制射击的方向，如果玩家的摇杆水平足够高，再加上眼疾手快，相信通过此关也不是什么困难事情。

THE EXE OF THE STORM

本关是BOSS战，BOSS的攻击分为三种形态，第一种就是在一个平台上乱跳，小心避开4~5次后他就会变小，立刻上去给他一拐杖；第二种就是在多个平台上连续跳跃，这时主人公要不断地在各个平台上移动，BOSS跳跃8次后就会变小落下来，抓住机会攻击他，最后就是落在一个平台上旋转激光束，跳跃避开几次以后趁其变小就可以攻击他，消灭BOSS后过关。

A ROCKY START

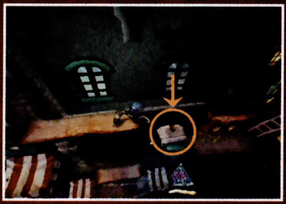
开始后先爬上铁管，翻过那扇高高的门，地面上有敌人，如果玩家不想与之交手，那么可以通过在绳索上跳跃前进。继续前进后消灭那只招人讨厌的狗，然后通过弹力气垫跳过高墙，继续在绳索上前进。在高台上会出现扔扑克牌的敌人，跳跃避开攻击即可冲上去消灭他，最后跳上平台过关。

AT THE DOG TRACK


↑本关风格和操作感非常像以前的古惑狼赛车。

为了争夺钥匙，主人公现在要和敌人进行时间赛跑，本关任务很简单，和敌人赛车并取得第一名即可，相信只要有一定的赛车游戏基础便可以轻松通过。

BACK ALLEY HEIST

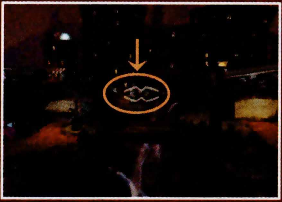

↑有几处平台跳上去平台就会下坠，要小心。

本关内容全都是在空中进行，那些红白相间的布篷都是进行高跳的理想工具，在楼和楼之间跳跃，中途避开探照灯光，再消灭几个警卫，最后跳上平台过关。

STRAIGHT TO THE TOP

上来先消灭一条恶狗，然后跳上广告牌，在广告牌之间跳跃，最后跳上一个大铁球，铁球落下即可过关，本关极为简单，掌握爬绳索的技术即可。

MURRY'S BIG GAMBLE


↑此处的油桶一定要提前打爆，否则会很麻烦。

现在主人公的同伴要帮助你取得过关必需的钥匙，他可不像你一样骁勇善战，所以你要用炮火掩护他。本关要用一门炮将伙伴前进路上的敌人都消灭掉，注意有些白色油桶击中后会爆炸，另外不要误伤你的伙伴。

STRAIGHT TO THE TOP

上来先打击门右面的开关使门打开，不要和那些警卫纠缠，小心避开他们后前进，向前走后发现通路被敌人封锁，硬闯是不可能的。于是跳上警卫身后的柜台，使用库巴式移动穿过去。然后就是大量空中平台等着你跳跃了，把各个难关一一闯过后，就会取得过关的钥匙。

TWO TO TANGO

本关的难度较大，先要在楼群之间跳跃，要大量使用定点跳跃的技巧，中途还要避开女警察的攻击。进入房间后歇口气，因为下面还有大量的平台，历经千辛万苦，终于穿过了那片可怕的区域，来到了BOSS处。


↑先把这个敌人从背后消灭掉。

对付BOSS直接攻击是无效的，要把场地周围的镜子都打翻才能攻击他，第一个场地只要沿着周围移动即可；第二个场地难度较大，要小心不要被逼至角落；最后一个场地只要不停地使用定点跳跃就可以轻松打翻镜子消灭BOSS。









PS2	厂商：ATLUS	发售日：2003.2.20
	类型：RPG	价格：7800日元	其他：——

Check! 名词解释

【ボルテクス界】 就是“东京受胎”发生后的东京，当时的人类在“东京受胎”几乎被全部消灭，仅以思念体的形式存在于这个世界。在天空中一个巨大的名为“カグツチ”的光体，拥有创世的能量。所有在“ボルテクス界”拥有强大意志的人类都可以借助大量的能源从异界召唤来自己遵从真理的神，最后从“カグツチ”创造出自己理想的世界。

【思念体】 原来生活在东京的人类，因“东京受胎”事件全部丧生，失去了物质形态，只以精神状态残存下来，类似鬼魂。

【ニヒロ】 拉丁语「NIHILO」“虚无”。

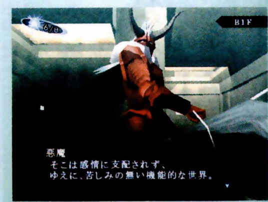
【マントラ】 取自“真言”之意。

【マネカタ】 “ボルテクス界”的新人类。与人类有些相似，是恶魔仿造人类造出的奴隶。“マネカタ”中的大部分人很胆小，但也有个别会屠杀同类和恶魔的杀人狂存在。

【コトワリ】 意思为“真理”，“カグツチ”创造世界所必须的理想或信念。“ボルテクス界”同时拥有四个以上的“コトワリ”，主角可以跟从这里所有的真理，也可以一个都不跟从，创造一个无真理的世界。

—— 系统篇 ——

祸魂解析：本作中祸魂一共24＋1种，取代了武器和防具的作用。装配不同的祸魂，主角可习得各种魔法、特技和耐性，并发生状态数值变化。主角可习得的特技限界是8个，超过8个将会选择1种放弃。



当一个祸魂的特技被修完后，此祸魂中不再存在任何特技，变成单纯的防具用途。这个祸魂也被系统当作“修炼完成”，游戏中会根据你修炼完成的祸魂数量决定你的称号(种族)。称号属性是LIGHT、NEUTRA还是DARK，取决于你已修炼完成中的祸魂属于哪种属性的较多。祸魂本身的属性由颜色分辨，浅蓝色的是LIGHT，绿色是NEUTRAL，深蓝色是DARK。

★全祸魂一览

祸魂　マロガレ	
属性	DARK
力 2 魔 1 体 2 速 1 运 1	
特征	习得技以物理攻击为中心
相性	普通耐性
LVUP	主角全回复(确率大)／力＋1(确率小)
入手	东京受胎后（初期装备）
特技	突击(3) アナライズ(4) 一分の活泉(6) 暴れまくり(10) 反击(20)

祸魂　ワダツミ	
属性	NEUTRAL
力 0 魔 3 体 2 速 2 运 1	
特征	习得技以冰结魔法为中心
相性	冰结无效／电击弱
LVUP	主角全回复（确率大）／魔＋1（确率小）
入手	新宿卫生医院击败堕天使フォルネウス获得
特技	アイスブレス(7) 一分の魔脉(11) 冰结高扬(15) フォッグブレス(21) 耐冰 (24)

祸魂　アンク	
属性	LIGHT
力 1 魔 1 体 4 速 0 运 2	
特征	习得技以回复魔法为中心
相性	破魔无效／咒杀弱
LVUP	主角全回复(确率大)/全员全回复(确率小)
入手	代代木公园与小妖精分别时入手／银座大地下道商店购入(2000马卡)
特技	ディア(5) 逃走加速(12) メディア(19)

祸魂　イヨマンテ	
属性	LIGHT
力 2 魔 0 体 2 速 2 运 3	
特征	习得技以战斗辅助魔法为中心

相性	精神无效（混乱／魅了／睡眠）
LVUP	全员全回复(确率大)/主人公毒/运＋1（确率低）
入手	涉谷商店购入(2000马卡)
特技	タルンダ(8) スクンダ(13) ラクンダ(16)胜利の息吹(36)

祸魂 シラヌイ

属性	DARK
	力 0 魔 5 体 0 速 4 运 0
特征	习得技以火炎魔法为中心
相性	火炎无效／冲击弱
LVUP	主角全回复（确率大）／速＋1（确率小）
入手	涉谷商店购入(3000马卡)
特技	ファイアブレス(9) 火炎高扬(14) 挑发(19) 耐火炎(23)

祸魂 ヒフミ

属性	NEUTRAL
	力 0 魔 3 体 0 速 4 运 3
特征	习得技以冲击魔法为中心
相性	冲击无效／火炎弱
LVUP	全员全回复／主角麻痹
入手	由银座大地下道商店购入(4000马卡)
特技	龙卷(17)冲击高扬(22)雄叫び(24)耐冲击(27)冲击无效(40)

祸魂 カムド

属性	NEUTRAL
	力 0 魔 3 体 0 速 4 运 3
特征	习得技以物理攻击为中心
相性	物理攻击强／状态攻击弱
LVUP	主角全回复（确率大）／力＋1（确率小）
入手	由银座大地下道商店购入(6000马卡)
特技	ヒートウェーブ(18) 气合い(23) 心眼(25) 会心(29)

祸魂 ナルカミ

属性	LIGHT
	力 5 魔 6 体 0 速 0 运 0
特征	习得技以电击魔法为中心
相性	电击无效／冰结弱
LVUP	主角麻痹(确率大)/全员全回复/体＋1(确率小)
入手	マントラ军本营斗技场击倒鬼神トール后获得
特技	放电(21) 电击高扬(26) 耐电击(30)电击无效(44)

祸魂 アナテマ

属性	DARK
	力 0 魔 8 体 2 速 1 运 1
特征	习得技以咒杀魔法为中心
相性	咒杀无效／破魔弱
LVUP	全员全回复／主角受诅咒
入手	ニヒロ机构B15F打倒堕天使オセ后获得
特技	吸魔(28) 耐咒杀(32) マハムド(35)イービルアイ(38) マハムドオン(49)

祸魂 ミアズマ

属性	DARK
	力 2 魔 5 体 2 速 2 运 2

特征	习得技以冰结魔法为中心
相性	冰结无效／火炎弱
LVUP	主角全回复(确率大)/主角中毒/魔＋1（确率小）
入手	歌舞伎町捕囚所打倒ミズチ后获得
特技	原色の舞踏(31) 冰结无效(45) 绝对零度(52) 冰结吸 60)

祸魂 ニルヴァーナ

属性	LIGHT
	力 1 魔 1 体 2 速 2 运 8
特征	习得技以破魔魔法为中心
相性	破魔无效／咒杀弱
LVUP	主角全回复(确率大)／全员全回复(确率小)
入手	由浅草的商店购入
特技	破魔の雷光(32) 耐破魔(33) 破邪の光弹(41)破魔无效(56)

祸魂 ムラクモ

属性	NEUTRAL
	力 4 魔 4 体 1 速 4 运 1
特征	习得技以状态异常无效化为中心
相性	物理强／火炎&冰结弱
LVUP	主角全回复(确率大)/主人公受诅咒/速＋1（确率小）
入手	池袋坑道打倒オンギョウキ后由宝箱入手
特技	精神无效(34) 神经无效(37) 乱入剑(40) 魔力无效(—)

祸魂 ゲッシュ

属性	LIGHT
	力 2 魔 2 体 4 速 3 运 3
特征	习得技以特殊魔法为中心
相性	破魔无效
LVUP	主角全回复
入手	浅草的解谜游戏20面CLEAR
特技	ディアラマ(—) 息吹の具足(—)テトラジャ(—) メディラマ(—) ディアラハン(—) チャクラの具足(—)

祸魂 ジェド

属性	NEUTRAL
	力 2 魔 6 体 2 速 2 运 2
特征	习得技以特殊魔法为中心
相性	魔力无效（沉默／毒）
LVUP	主角全回复/全员全回复/主角受诅咒/主角麻痹
入手	尖顶塔（オベリスク）打倒命运3姊妹后获得
特技	タルカジャ(42) スクカジャ(43) マカカジャ(44) ラクカジャ(45) デカジャ(—)

祸魂 ムスペル

属性	NEUTRAL
	力 0 魔 8 体 7 速 0 运 0
特征	习得技以状态攻击魔法为中心
相性	状态攻击魔法强
LVUP	主角全回复／主角受诅咒
入手	满月时打开涉谷中心街(地上)左边里侧的门(隐藏)，打倒マーラ后获得
特技	テンタラフ(—) マカジャマオン(—) ゼロスーゼート(—)

祸魂 ゲヘナ

属性	NEUTRAL
	力 3 魔 3 体 3 速 3 运 3
特征	习得技以火炎魔法为中心
相性	火炎吸 B 崛
LVUP	主角全回复
入手	由浅草的商店入手
特技	地狱の业火(35) 火炎无效(—)二分の魔脉(—)火炎吸收(—)マグマーアクシス(—)

祸魂 カムロギ

属性	LIGHT
	力 8 魔 0 体 0 速 4 运 4
特征	习得技以物理攻击为中心
相性	物理强／魔法全弱
LVUP	主角全回复／力＋1
入手	由浅草收集破烂的マネカタ开的店购入(45000马卡)
特技	ベノンザッパー(—) 二分の活泉(—) アイアンクロ(—) 猛反击(—) 鬼神乐(—)

祸魂 サタン

属性	DARK
	力 2 魔 8 体 1 速 1 运 4
特征	习得技以特殊魔法为中心
相性	咒杀无效／破魔弱
LVUP	主角全回复
入手	本营解放后，击败歌舞伎町捕囚所的BOSS(ミズチ之后的BOSS)后获得
特技	ジャイブトーク(—) 咒杀无效(—) 胜利のチャクラ(—) カリスマ(—) 死亡游戏(—)

祸魂 アダマ

属性	LIGHT
	力 3 魔 2 体 8 速 2 运 2
特征	习得技以电击魔法为中心
相性	电击反射／冲击弱
LVUP	主角全回复／运＋1
入手	アマラ神殿的白神殿打倒威灵アルビオン后获得
特技	ショックウェーブ(—) 三分の魔脉(—) 电击吸 —)

祸魂 ヴィマーナ

属性	NEUTRAL
	力 7 魔 1 体 3 速 2 运 5
特征	习得技以物理攻击为中心
相性	神无效（PALYZE/BIND）
LVUP	主角麻痹／全员全回复
入手	由浅草收集破烂的マネカタ开的店购入(75000马卡)
特技	食いしばり(—) 烈风波(—) ジャベリンレイン(—) 三分の活泉(—) 冥界波(—)

祸魂 グンダリ

属性	DARK
	力 4 魔 1 体 2 速 9 运 3
特征	习得技以冲击魔法为中心
相性	冲击吸收／电击弱
LVUP	主角全回复
入手	ユウラクチョウ坑道持“鬼门の玉”去浅草的上野神社击败BOSS后获得
特技	真空刃(—) 冲击吸 —) 蛇(—)

祸魂 ソフィア

属性	LIGHT
	力 1 魔 2 体 5 速 7 运 4
特征	习得技以回复魔法为中心
相性	破魔无效
LVUP	主人公全回复／全员全回复
入手	由浅草收集破烂的マネカタ开的店购入(120000马卡)
特技	裁きの雷火(—) サマリカーム(—) 吸セ(—) メディアラハン(—) 天罚(—)

祸魂 ガイア

属性	NEUTRAL
	力 10 魔 0 体 10 速 0 运 0
特征	习得技以物理攻击为中心
相性	物理强／冲击&破魔&咒杀弱
LVUP	力＋1／魔＋1／体＋1／速＋1／运＋1
入手	池袋的マントラ军本营B1F宝物库宝箱中（力24以上）
特技	デスバウンド(61) デスカウンター(—) 地母の晚餐(—) 全体攻击(—)

祸魂 カイラース

属性	NEUTRAL
	力 2 魔 10 体 5 速 1 运 2
特征	习得技以万能魔法为中心
相性	普通耐性
LVUP	主角全回复
入手	カグッチ塔402F商店
特技	マカラカーン(—) メギド(—) テトラカーン(—) 至高の魔弹(—) メギドラ(—)

祸魂 マサカドゥース（最强祸魂）

属性	NEUTRAL
	力 10 魔 10 体 10 速 10 运 0
特征	拥有究级之力
相性	万能系以外全部攻击无效
LVUP	主角全回复
入手	集齐24个祸魂后去邪教馆
特技	メギドラオン(—) 汚れ无き威光(—) 火炎反射(—) 冰结反射(—) 电击反射(—) 冲击反射(—) 物理反射(—)





特技篇

★重要的辅助魔法

タルンダ	（敌全体攻击力下降）	マカカジャ	（魔法攻击力提升）	エストマ	（到下一静天，抑止低等级恶魔）
スクンダ	（敌全体命中、回避率下降）	テトラジャ	（防止破魔、咒杀）	リベラマ	（到下一静天，遇敌率上升）
ラクンダ	（敌全体防御力下降）	マカラカーン	（魔法反射）	リフトマ	（到下一静天不会被熔岩地区伤害）
タルカジャ	（攻击力提升）	テトラカーン	（物理反射）	ライトマ	（到下一静天，照明黑暗地带）
スクカジャ	（命中率、回避率提升）	アナライズ	（调查敌人能力）	デクンダ	（己方状态下降系无效）
ラクカジャ	（防御力提升）	トラフーリ	（100%逃走，特殊战斗除外）		

道具篇

★特殊道具

名称	效果
封魔の铃	到下一静天遇敌（低级敌人）几率降低
集魔の铃	到下一静天遇敌几率提高
浮き足玉	到下一静天熔岩伤害无效化
光玉	到下一静天黑暗区域照明
クガタチの汤	预知仲魔的进化可能性
くらましの玉	战斗中100%逃跑，BOSS战无效
しあわせチケット	收集10枚可去商店抽奖

●注：（しあわせチケット）——赠品券

在银座大地下道商店购买1000马卡以上商品可获取“しあわせチケット”一枚。

收集10枚“しあわせチケット”可去商店抽奖，由「黑い箱」「白い箱」「ピンクの箱」（粉红）中挑选一个打开获得贵重道具。所以购物时以1000马卡为单位较为划算。

●黒の箱——
エメラルド、サファイア、パール、ダイアモンド、宝玉
●白の箱——
力の香、魔力の香、体力の香、速さの香、运の香、反魂香
●ピンクの箱——
魔石、宝玉轮、チャクラポット、グレイトチャクラ

★可以无限使用的道具

名称	效果	入手
万里の望远镜	敌单体个体情报调查	尖顶塔85F操作月时装置1212123进入右侧通道，乘电梯到B2F由宝箱取得
チャクラ金刚丹	己方单体MP小回复	カグツチ塔出现后，从北侧入口进入尖顶塔，由B4F的宝箱取得
破魔之灵扇	敌全体破魔属性即死效果	アマラ神殿的白之神殿2F，中间十字走廊右边尽头
反魂神珠	使己方单体复活且HP全回复	由444F的陷阱落到431F,N→N→N→E→N→N→W→N→N→E→E→E→E→S→S→E→S→S→W→W→S→S→S→S→S→W→W→W→经熔岩区前进,由南端的宝箱入手

★重要道具“鬼门之玉”

■入手——有乐天（ユウラクチョウ）坑道入口附近交给シゲちゃん一仲魔协助其掘宝，一段时间后再去，可任选挖掘出的4个宝箱中的2个（靠近门的普通宝箱）。

■作用——穿过浅草(有商店的)地下道去上野神社与毕沙门天交战，胜利后获得祸魂“グンダリ”。

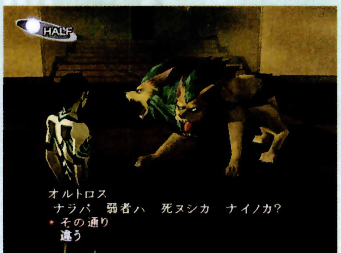


恶魔进化

一些恶魔显现出变化征兆后可变化成其他恶魔。

★变化条件如下：

1. 特定的恶魔（可由银座大地下道的ジャンク屋卖的“クガタチの汤”）判定。
2. 进化前的仲魔达到一定等级。
3. 主人公的等级不小于进化后的恶魔等级－4。





进化前恶魔	仲魔LV	主人公LV	进化后恶魔
LV2妖精ピクシー	6	6	LV10妖精ハイピクシー
LV8夜魔リリム	12	76	LV80夜魔リリス
LV10妖精ハイピクシー	16	52	LV56夜魔クィーンメイブ
LV13魔兽イヌガミ	16	18	LV22神兽マカミ
LV14龙王ノズチ	18	20	LV24龙神ゲンブ
LV18魔兽ネコマタ	22	23	LV27圣兽センリ
LV19妖魔コッパテング	24	24	LV28妖魔カラステング
LV20妖鬼モムノフ	24	26	LV30邪神アラハバキ
LV23妖魔ディース	27	29	LV33军神ヴァルキリー
LV28龙王ナーガ	32	33	LV37龙王ナーガラジャ
LV28妖魔カラステング	33	34	LV38幻魔クラマテング
LV34龙王ミズチ	38	40	LV44龙神セイリュウ
LV37妖魔オンコット	42	42	LV46幻魔ハヌマーン
LV43妖精セタンタ	48	48	LV52幻魔クー・フーリン
LV44妖魔ジン	48	48	LV52妖魔イフリート
LV46幻魔ハヌマーン	50	52	LV56破坏神セイテンタイセイ
LV48女神サティ	52	53	LV57地母神パールバティ
LV48妖魔プルシキ	53	54	LV58军神ガネーシャ
LV54魔兽スパルナ	58	59	LV63灵鸟ガルーダ
LV55地灵ゴグマゴグ	60	60	（LV64威灵アルビオン）
LV64女神スカアハ	69	70	（LV74地母神スカディ）
LV64天使ソロネ	68	69	（LV73大天使ウリエル）
LV69魔王アバドン	74	73	（LV77魔王アルシエル）

●注：带（）的恶魔在剧情中作为BOSS出现，必须将其BOSS形态打败才可进化。

关于御魂

通过御魂与恶魔合体可提高恶魔能力。御魂入手方法有2种，精灵间合体或在じゅえり－RAG店以宝石换取。御魂虽可作为通常敌人出现，但却无法交涉成为仲魔。另外，御魂持有的特技可由合体后的恶魔继承下来。

★御魂合体（御魂与恶魔合体）

恶魔与御魂合体可使能力数值上升1.2倍。上升能力因合体的御魂种类而异。恶魔依靠御魂合体提升能力有一定限界。

限界值＝（恶魔初期值＋等级上升值＋由各种香取得的上升值）×2

关于精灵

精灵的入手方法有2种——同种族间的恶魔合体或在じゅえり－RAG店以宝石换取。精灵虽可作为通常敌人出现，但不能交涉成为仲魔。精灵持有的特技可通过与恶魔合体继承。

★精灵作成合体

精灵可由以下种类恶魔合体作成（同族恶魔合体）。

精灵	种族
フレイミーズ	圣兽、大天使
アクアンズ	妖魔、龙王、鬼女
エアロス	妖精、天使、魔兽、妖兽
アーシーズ	堕天使、地灵、妖鬼、夜魔



★精灵合体

精灵与恶魔合体可使恶魔发生等级变化。精灵之间合体可作成御魂。

池袋坑道四鬼战

前往浅草的路上需经池袋坑道，在遍布熔岩的漆黑坑道里潜伏着狡诈难缠的坑道四鬼，打倒四鬼后可获得能习得精神、神经无效的贵重祸魂，因此对于游戏玩家来说志在必得，以下给出池袋坑道四鬼攻略以供参考。

●**妖鬼キンキ战**

妖鬼キンキ(HP3000)

特技：兽の眼光、突击、ラクカジャ、地狱突き、タルカジャ、デクンダ、ヤマオロシ、龙の眼光、タルンダ、暴れまくり、烈风波、ラクンダ、タルカジャ、ベノンザッパー、ヒートウェイブ

相性：物理攻击强。

场所：由B4F的石室出现。

战法：先以雄叫削弱其攻击力，再用テトラカーン或物反镜反射其物理攻击，之后使用魔法即可轻松获胜。

●**妖鬼フウキ战**

妖鬼フウキ(HP3100－3400)



特技：兽の眼光、暴れまくり、マカカジャ、龙

相性：雷击弱、冲击无效。

场所：穿过浅草侧站台，在B2F的石室出现。

战法：主角装配冲击无效的祸魂再使用雷击魔法与之开战。

●**妖鬼スイキ战妖鬼スイキ(HP3400－3700)**

特技：兽の眼光、地狱突き、ブフーラ、绝对零度、暴れまくり

相性：火炎弱、冰结无效。

场所：由B3F被熔岩区包围的陷阱落下到达B4F，在石室现身。

战法：主角装配冰结无效的祸魂使用火炎魔法战斗。

●**妖鬼オンギョウキ战**

妖鬼オンギョウキ(HP5500)

特技：分身、デクンダ、アギラオ、龙の眼光、タルカジャ、ラクカジャ、スクカジャ暗夜　、不动剑、イービルアイ

场所：在B2F石室现身，打倒三鬼之后才可与之战斗。

战法：オンギョウキ具有分身，攻击其分身即判定为攻击无效。由于满月时正体会映出影子，所以在满月时与之开战吧。如带有继承“煌天の会心”的仲魔战斗更为有利。攻击到本体即可化解其分身。打倒后有宝箱可获得祸魂“ムラクモ”。

游戏心得

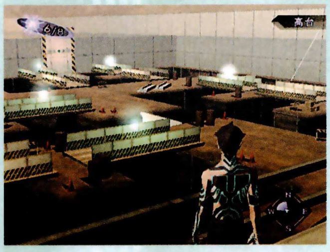
★练级心得

■ 1.练级最好在记录点（随时可以传送回去和记录）使用リペラマ（遇敌率上升）连续战斗升级，仲魔中对能变异的恶魔要优先培养（如果队伍中没有仲魔会用这项特技，就找最初期LV1的外道，LV3的时候可以学得リペラマ，合成时让仲魔继承）。

■ **2.在合成时将仲魔最有用的特技继承**

合成新仲魔会继承合成恶魔的一部分特技，继承什么特技则完全是随机的。选好两个合成的仲魔后，便可以看到新仲魔的技能表，如果对继承特技不满意再重





新选择一遍，以此这样反复操作直到自己满意为止……好累，但真的很值（苦笑）。

■ **3.继承某一仲魔的多项特技**

合成时千挑万选特技后再加上仲魔将自身的特技习得后，将面临无法再将这么多好特技一次继承下去的境地。利用月亮FULL时进邪教馆，此时合成仲魔会需要一个祭品，也就是三恶魔合体。一定要选两个没有培养过直接说得的仲魔合体，利用新仲魔合成特技非常少的特点，再将要继承特技的恶魔作祭品，此时就可以看到继承的特技都是作为祭品的恶魔。

■ **4.利用合成快速练出恶魔所有特技**

先重点培养某一个仲魔，有什么特技都无所谓，重要的是要让它多多提级。到达一定程度后，在月亮FULL时进邪教馆，把它作为祭品。可以看到合成的新仲魔等级为黄色，比原来的仲魔要高出几级。此时如果这个仲魔提升一级就可以把几级后的特技一次性练出来。可以重点培养它，再将它作为祭品，合成时经验值是会累加的。

■ **マントラ军本营地下之宝**

池袋(イケブクロ)的マントラ军本营B1的门因主人公力量不足而无法打开。打开此门需要力24以上。打开门后可取得祸魂「ガイア」。

■ **LV99**

本作的主角在LV99之后仍可提升等级，实际隐藏上限为LV255，可以将祸魂的特技全部习得。不过，等级表示仍为99级。

■ **宝箱**

魔法的宝箱(外形和通常宝箱不同)在月亮FULL开启，会得到生玉、速之香之类的稀有宝物。某些宝箱设有陷阱，其效果有伏兵、全员伤害、全员魔封、全员中毒，开宝箱前要有一定思想准备。

■ **特技探宝（推荐）**

带上“探宝”能力特技的恶魔在大地图上行走就会随机拣到物品。在同一个地方反复走都没有问题，偶尔会拾得非常好的宝物，一项对少钱少物时最实用的能力。

■ **关于借金（慎用）**

借金指令虽可骗得不少金钱，但累积到一定次数可能被强迫一次偿还大量金钱（10次的借款左右）。

■ **等级与伤害度的关系**

本作决定伤害度的并不只是能力数据，等级对伤害度也具有很大影响。

★通常攻击与魔法攻击的伤害度与等级间的比较关系

LV1	能力全40	通常攻击100－130	メギドラオン120－160
LV99	能力全40	通常攻击600－700	メギドラオン200－250

补充说明

●恶魔全书完成后召唤金额减半。

●二周目只保留恶魔全书。可用选择键玩主视角。

●本作根据剧情选项不同有多种结局，冰川、千晶、勇、佑子GOOD、BAD结局等。

■文/Light

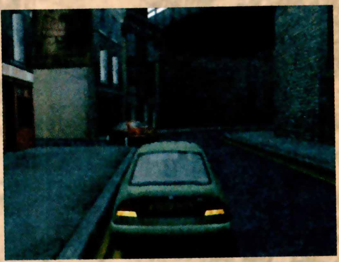


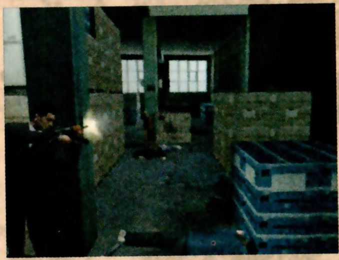
大逃亡

记得胜利大逃亡好像是很有名的一部电影吧，阿俊愣就是没看过(汗)。不过同名的游戏倒是有幸玩到，而后突发观赏电影的念头。美版游戏难度始终要比日版游戏高一些，要说本作也应算得上是半个重度游戏了。值得研究,挑战自我。RPG玩多了，强烈的动手动脑就有些手生了。另外本作属于非全年龄游戏,未成年者勿动。

PS2

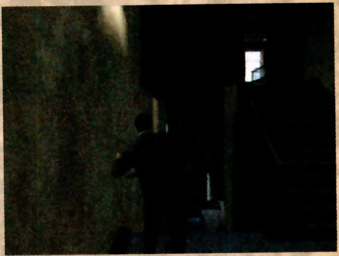
厂商：SCE		发售日：2003年初
类型：ACT	价格：不明	其他：欧美版本











STAGE 1

退出江湖很久的马克享受着与妻儿平静的生活。但悲剧终于还是发生了，楼下的枪声夹杂妻儿的惨叫声把午休中的马克惊醒。等他狂奔下楼时,妻子苏瑟尔已经中弹身亡,儿子也被恶党绑上了车。突如其来的打击对马克来说太大了,他发狂似的冲上汽车。现在玩家要做的就是开车追击敌车。X键是油门，方键是刹车，三角键是倒车、圆键是上下车。也可以操纵右摇杆，上为油门，下为倒档。用X键做动力时，本作有用到DS2手柄的按键力度功能。按到底即为油门全开，这点应注意。逃亡赛车部分制作得相当有水平,非常追求真实感。首先的，入弯时如果控制不到位绝对的甩360度昏死你。轻松油门必须，且方向不可过大。这关时间上的要求不算太高，所以还是可以慢慢来的。但必须注意现在的任务是跟随敌车，要看车后的拐弯灯行车。如果与敌车距离达到一定程度就会强制GAME ONER。对于初玩者来说，撞烂几辆车是很正常的，当汽车开始冒黑烟时就必须立刻下车，去再抢一辆新车。否则随之而来的是体力急速下降，再不下车就要被烧死啦。在此其间要注意在换车时要看清楚路况，最好是停在十字路口再下车，那里车多而且都在等红灯，在一般的马路上乱跑很容易被车撞死。追了一段路程后会发现敌车从视野中消失，背景音乐也停了。此时跟随尾灯左转进小巷，看到敌车停靠在仓库门口。此时自车会刹车灯全亮示意到达目的地。

接下来下车进入枪战部分。本作的枪战设计得有些难度,绝不是随随便便就能过关的。硬冲进去的后果就是三步倒，绝不夸张。阿俊甚至拿出了当年打盟军敢死队时的步步为营战术,细心研究才得以领悟一二。首先必须了解操作系统,三角键是拔收枪,方键射击,X键翻滚、贴墙掩护。R1键自动锁定,R2键手动瞄准。其中学问最大的就是贴墙掩护和射击方式,只要有墙和障碍物就要利用其藏身,首先可以不探头瞎放几枪，一定会打死一两个倒霉鬼（笑），剩下的就要调整身位伺机探头射击了,一般这种情况用自动锁定最好,但有些时候就必须用到手动瞄准了,比如说有引爆物时，还有就是利用死角,这种战术后面还会就地讲解。然后必须了解的是最重要的部分;只要靠墙站着，马克就会自动恢复体力。你会发现马克身上的血迹都会慢慢消失(好神奇啊)。被打到东倒西歪顶不住时，找个安全地儿喘几下再战。

好，进入实战。仓库院子里有两个敌人，埋伏在门边手动开枪把他们吸引过来。准星稍往上提一些，爆头只需一枪，否则要三枪。还有一种方法就是上车等他们出来撞之。进门后直接手动射击红色的油桶，把二楼的枪手炸下来拿到冲锋枪。注意引爆时站远点，爆炸范围很大。接着端枪站在原地等仓库里出一人。前滚翻进仓库迅速贴墙，冷枪打爆灭火器，与最后那个拿莱福的家伙对枪时必须动作快，给他开枪的机会就是找死。进仓库后左边有两个敌人，可以不管。右行冲进仓库里，贴墙前进，莱福一枪一个。上楼时有一敌人埋伏在拐角处，注意抬头射之。上楼后贴墙冷枪加探头自动锁定可以顺利的前进。一般这关只要打得好是用不着靠墙恢复体力的。马克终于找到了自己的儿子，但也被重重地击昏。很显然，既然自己还活着就证明恶党是要以儿子威胁自己。

STAGE 2

马克醒来时身处一吉普车内，此时身边的手提电话响了。马克下意识地接听，原来是BOSS查理打来的。毫无疑问，这将是他威胁马克去做的第一件任务。在简短地说完此次任务后，不由马克分说电话就被挂断了。因为查理知道只要马克的儿子在他手上一天，马克就得无条件听他的指示。和第一关一样，跟随汽车尾灯的指示行车。这里马路不算很宽，路上的行人很多，行车时注意最好不要撞死行人，否则将遭到警车的围追堵截，那样的日子可不好过。几乎转了半个伦敦，目的地终于到了。是一个叫做"republic"的酒吧，毫无疑问一场杀戮就将开始。门口的秃顶门卫可是敌人，等他还未回过神来下手为先。紧跟着进入一楼大厅，有个敌人会杀出来，利用R1自动瞄准可轻松干掉他，里面还有两个也比较容易搞定。这里的难度就在于一开始会有大量的人群从酒吧中逃出，他们会一定程度上的阻碍射击线路，给敌人当肉盾。消灭完一楼的敌人，二楼楼梯口埋伏着两个枪手，他们就等着马克上来。此时应缓慢移动至一楼楼梯口，露出三分之一身位，利用R2手动瞄准，正好有一个死角敌人是不会发现马克的，端枪打就是。杀此二人后不要急于上楼，因为还会有一人冲下来，蹲点守他。而后直接杀入二楼大厅，R1自动瞄准杀群敌。得到敌人手中的莱福，上三楼时会有敌人出现，随时注意抬头射击。一口气杀到三楼大厅门口，就站在门口利用手动射击干掉两个敌人，再贴墙放冷枪拿掉一人。此时马克应该也身中数枪了，千万不要勉强。三楼大厅里的人可多，而且没有什么好的地形可做掩护。建议就地靠在墙上恢复体力，差不多就一股作气冲进去杀光所有的敌人。

拿到莱福后应迅速返回一楼.因为现在楼下的警察已经向室内施放了烟雾弹.如果再不及时撤离就会被呛死。迅

速逃离现场，至于门口的警察可以不管他，如果还想玩点花样还可以X键抓个人质。上车后随便往哪开，只要甩掉警车就可过关了。

STAGE 3

和查理通完电话后马克想到了他的黑社会朋友利姆，也许他能帮助马克吧。但查理交代的任务现在还不得不去做，驾车来到名为Reptilian Callcry标牌上有爬行动物的博物馆。这次的任务是黑吃黑，帮查理去抢里面的一件古董。进入后导游小姐亲切地打招呼，还有人是说粤语的？毫无疑问，是HK黑社会的人。守卫太多，硬来的话必死，这里我们就要用到暗杀了。从后面靠近敌人按X键，将其拖到其他守卫看不到的地方按方键勒死，这种无声无息的杀敌方式蛮过瘾的吧。收拾完一楼的守卫后，上楼。这里明显是纯粹的中国展厅，做掉外面的敌人后就要进入正式展厅了。里面有大量的敌人，只要见到马克就会开枪的。做好心理准备，冲进去立即找最近的障碍物藏身。这里的敌人会绕到马克身后攻击，随时要注意自动锁定身后的敌人。剩下两三个狡猾的也会躲在障碍物后面和马克玩老鹰抓小鸡，只要体力不是太差，直接锁定射击边走边打，走到他面前用枪指着他的脑袋。打得好还能找到英雄本色小马哥的风范（笑）。

干掉展厅的守卫后继续往前走，下楼梯的时候注意会有两个敌人冲上来，完事进入地下室，在下楼期间还好办，但进入地下室后就必须小心了。里面埋伏着一个莱福，一个机枪，火力很猛，一不留神就得挂。这里必须采取诱敌战术，对方人多，吸引对方几个人的注意力后迅速往回跑到拐角处，举枪等他们过来，耐心是必须的。这里还有一个可以引爆的油桶和锅炉，最好还是不要利用为妙，因为锅炉的爆炸范围实在是不好估算。这里已经到了关底，枉死就亏大了。干掉敌人后找到关头曾经出现的那个红色中国字箱子即可拿到指定的古董了。此后进入驾车逃亡部分，HK黑社会和警察两拨人的纠缠比较麻烦。最后来到小巷里指定的交货地。看样子他们是没有放出儿子的意思，愤怒的马克拔枪了。随之而来的是一阵毒打，但没有给马克一个痛快，对他们来说马克还有利用价值。

STAGE 4

马克仍然在他们的控制当中，这次的任务是跟随查理的爪牙哈瑞去劫狱车，救出他们的同党杰克。此时无论做什么都必须在哈瑞的眼皮底下才行，如果独自离开将强制性OEVR。比如换车时必须等他上车后才能开车，千万不要让他被警察打死。路上只要不撞死人就不会有什么麻烦，当发现汽车刹车灯全亮时不要停车，这是告诉你已经进入狱车的行驶范围了。初始的车辆就是本关最佳道具，非常皮实耐撞，此后撞狱车就靠它了。所以一般情况下不要更换车辆。前方有两辆车，后面那辆护送的警车会被另一辆车撞烂，现在必须全速跟上前面的白色狱车并将其撞停为止。放倒狱车就轮到哈瑞动手了，在机枪的疯狂扫射下警察全挂了，杰克现身。将早就准备好的替死鬼拖下车放到现场，杰克亲自动手朝狱车发射燃烧弹制造假象。接下来就是驾车甩掉警车的追击来到第一关的仓库中。路上千万不要换车，否则非常麻烦。因为现在是有三个人在车上了，万一遇到警察枪战那两条疯狗是不会上车的，必死。到了仓库后他们就开始疯狂地对一叛徒展开电刑。而马克则趁此机会和好友利姆联系。

STAGE 5

这一关的任务是潜入查理的办公室。路上不能被敌人发现，更不能开枪。很有些斯内克的味道吧。仓库的路线大家都已经熟悉了，前进的路上只要是有守卫走到他背后拧断他的脖子即可。进入楼道后就要注意了，有人会从楼上下来。此时最好的方法就是躲到楼梯下面的死角处，等他走再出来。这可以根据声音来判断，别告诉我你家的电视喇叭坏了啊（笑）。上楼小心进入办公室内就完成任务了。马克根据墙上的伦敦地图打电话给好友利姆告知仓库的地点。此时突然杰克来了，好在马克并没有暴露，刚刚那个被拷打的人挂了，现在的任务是开车把他拉到一个叫小凤城菜馆的地方。这关的任务是送尸体，也就是说不能换车。路上可要安全行驶哦，千万别惹警察叔叔（笑）。小凤城菜馆在步行街上，只有一头是可以进车的，另一端是封闭的。如果把车开到这端的话尾灯也同样会亮，别下车瞎转了，老老实实绕道吧。把尸体放到小凤城菜馆门口就开车走人。

STAGE 6

把尸体丢下后就会遭到HK黑社会的追杀，包括唐人街从头到尾都会有人向马克开枪。此关会遭到黑社会和警车的双重追杀，考验各位驾驶技术的时候到了。尽量走逆行道，这样就会引导敌车与对流的车辆相撞。在看到前方有警车冲来就肯定要横车身撞马克的，此时应找准提前量向一方虚晃一下，再走另一边。这招也就相当于足球赛中的假动作过人了。最后到达目的地，一个叫做DURRANT TAYLOR的地方。这里正发生着黑社会枪战，如果被发现的话无论那一方都不会放过马克。此时最好的对策就是冲进去到集装箱后面避避风头，这个时候就千万别再学英雄本色了(笑)。随时点R1自动锁定对付身后过来的敌人，等他们打的差不多了就探头攻击吧。注意在房间里还有一个敌人埋伏着，进去时要迅速锁定开枪。干掉全部的人就出门过关了，等待马克的是下一个任务。

STAGE 7

查理的手下得力干将女杀手亚斯敏被捕入狱了，也就是那个导演杀妻夺子的女人。现在交给马克的任务就是去警察局灭口。从火拼现场出来后先找一辆车，门口就有两部非常酷的双排管。动力十足，马力全开时来个甩尾过弯简直太爽了，就是不怎么耐撞。这关的警车已经达到了无处不在的地步，而且还有黑社会的追兵，挺难缠的。这里对玩家的驾车“过人”技术要求很高。记得关头剧情中那部白色维修车吗，它就停在路边。到了指定地点后刹车尾灯一亮就要注意观察了，别走过了。马克乔装为维修工人，现在的任务是去找到那辆真正的维修车做掉它，这样就可以名正言顺的进入警察局了。在路上有一处没有指示灯的丁字路口，一定要走左边，这里是比较容易迷路的。追上那辆一模一样的车撞停它，等司机下车后干掉他。注意在此期间不能换车。完事后回自己的车继续前进，把车停在警察局门口。进警察局后先跟随警察来到维修室，等他走后就开始行动了。上二楼深处找到关头演示中的那间武器室，拿到地上的手枪收好。出门后会发现那个审讯女杀手的胖子警察。不要让他们发现，谨慎地跟在后面。走两个房间后另外那个拿枪的警车会停下来，千万不要让他看到你，绕到他身后无声无息的（不用我教你了吧）。

继续一路跟胖子来到审讯室，以最快的速度拔枪干掉他。阿俊有一回打这部分还遇到了超级大BUG，杀了半天



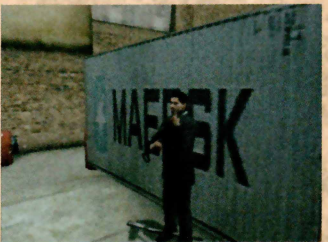












居然发现另一个马克也在浴血奋战，强烈的好奇心驱使我一直跟着他，最后他到了审讯室就不走了，举枪干掉他后居然就是胖子，阿俊当即昏倒(笑)。亚斯敏就在审讯室里间，现在马克不得不与她联手杀出警察局。干掉几个防暴警察后可拿到两把微冲，一路杀出去随便抢一辆车走人。

STAGE 8

本关第一个任务是同亚斯敏去俱乐部找跳舞女郎，途中会遭到警车的纠缠，问题不大。倒是这个俱乐部挺难找的，车灯指示不是太准确，到了俱乐部范围内就耐心多转几圈吧。俱乐部是粉红色招牌，到了门口可听到强烈的音乐。不用多说，进去就是杀人去的。杀完所有的人再进入后台，倒霉的是那个要找的舞女已经中弹身亡了。

STAGE 9

没办法，现在只有让亚斯敏穿上她的装束假扮一下了。开车带她去查理的住所，门口有两个石狮子，然后再独自驾车前去查理的制毒窝点。进入小巷从后门一直杀上二楼，对方人可不算少，但如果手头上有冲锋枪之类的东东就只管杀吧。马克冲进屋拿到一袋子英磅后放到汽车





尾箱就算完工了。这关惟一需要注意的是与亚斯敏配合，特别是在开车部分，那个疯狂分子也是只要看到警察就要大干一场的。中途换车的时候就别指望她轻易上车的，最好的办法就是老老实实和她一道把在场的条子杀光。而且车一定要停稳她才会上车，很难伺候的家伙。

STAGE 10

出门后街边就有一部很不错的车，如果等一下会有黑社会开车给马克送来长管猎枪了（没有武器敌人给咱造）。开路，到达目的地后马克往包里放了一只野猫，当做一袋子钱去和哈瑞交换儿子。因为马克知道是不可能见到儿子的，就在哈瑞他们要下毒手时被包里的野猫吓得半死（笑）。接下来就是马克孤身力战群敌了。二楼的火力很猛，注意利用地形掩护移动到楼下再伺机开火干掉他们。但最后马克还是落入了敌人的手中，就连亚斯敏也同样被抓了起来。

STAGE 11

显然她已经被揭穿了，二人被毒打一顿关了起来。好在此时佛兰克警官打开了房门并丢下一把手枪。现在又要和亚斯敏并肩作战了，开始枪只有一把，跟随她出去，等她杀掉一个敌人后去拣一把。二人联手杀出仓库后坐上大院里那辆白色林治扬长而去。到目的地后跟随亚斯敏进入查理家的地下室。这里有大量的红外线，只要碰到就会触动机关释放毒气。第一个红外线要贴墙过去，第二个从旁边的门绕道而行，第三个上楼处的要先杀掉楼梯上的敌人再贴墙，第四个前翻滚即可。接下来上楼后就麻烦了，可以说是游戏到现在的最大难点。每上一层楼都必须从旁边的房间绕道而行，这其中分布了大量错综复杂的红外线，绝对有在展览馆偷宝石的那么BT。这里要掌握两点，这里要想清楚破解方法，前翻滚和贴墙要因地制宜。因为只能用左类比摇杆操作，转身一定要特别小心，一旦触发毒气九死一生。一般情况破解机关的时候不会有敌人出现，集中精力非常必要。阿俊过此关后竟不由自主地长出一口气，极度紧张令人窒息之感大获得。当马克杀到楼顶时却看到哈瑞把儿子带上车逃走了，马克也只有愤怒地用枪托狠狠地砸向地面。

STAGE 12

这一关难度很高，首先驾车部分就够受了。警察多得像苍蝇，想开一部好车真难，没两下给你撞个大窟窿。当然这也就是考验玩家的驾驶技术和过人的意识了，拿到好车开得顺手让警察跟在后面吃灰也不是不可能。另外如果被警察撞停换车，干脆直接和亚斯敏联手杀光所有的警察再走。但前提是手脚一定要利落，因为到达目的地是有时间限制的。开车到一小死路的尽头，这里是不会有刹车灯指示的。下车后步行进入码头，这时候亚斯敏会冲上船去。一定要跟上，不然她有可能会牺牲。只要两个人在一起，大家都不会有生命危险。进入船舱后就是马克单独行动了，敌人虽然很多，但随便拿一把冲锋枪搞定他们还是绰绰有余的。关键是在先后两个货舱里的战斗，第一个要留神砸下来的货箱和二楼的敌人。第二个进入前一定要守在门口干掉里面开铲车的敌人，否则冒然进入必死。最后在佛兰克警官的帮助下，查理被抓获，马克也终于找到了儿子。

STAGE 13

接下来的主角从江洋大盗马克切换为神探佛兰克。剧情发生的时间也基本上和马克开始冒险时并行。手感上这位警官前翻滚要比马克敏捷一点。本关的任务是逮捕查理黑社会集团分子。等杰克走后就开始行动了，佛兰克与搭档进入那间废宅，走在地板上的吱声和昏暗的气愤还真有点寂静岭的味道。这里只有一处完好的楼梯可以上二楼，这里的主通





道已经烂断了，此时要从右边贴墙过去。然后佛兰克与搭档会合，但他也受了伤。此时防暴警察会赶来，跟在他们后面，以后的事交给他们就行。现在的任务是开车送搭档去医院救治。本以为从此不会受警车的围追堵截难度会降低很多，但此时不但有严格的时间限制，而且中途还不能换车。也就是说让你突然去玩东京巴士了，安全与按时成了首要条件，令人很不适应。刹车灯亮的时候只是刚进医院大门而以，必须再往前开一段路把车停在大楼下才作过关。

STAGE 14

和之前的剧情一样，此时杰克刚刚被捕。而那个被马克干掉的胖子迈克曼就是佛兰克的顶头上司，而且他和查理似乎有不寻常的联系。无论抢车（征用）还是撞死人都没人管你，警察比贼优待多了吧（汗）。开车前往查理的货运场，也就是去12关码头的前面一点。进去后一路杀敌，要特别小心这里的巨型吊车，一不留神就会送命。到了深处敌人的火力会越来越猛，再顶一阵大部队就会赶到现场了。接下来就不用佛兰克操心了，跟在他们后面就行了。

STAGE 15

接到警局的命令说有一个俱乐部酒吧发生枪战，佛兰克必须赶到现场平息事态。也就是马克第二关去闹事的那个酒吧了，玩





家现在扮演的是警方（自豪）。这关最难的地方还是限时到达现场。主要是汽车尾灯的指示太含糊不清了，如果对城市熟悉的话完全可以不看尾灯，越看反而越走错路。时间方面要求的非常BT，不用跑车级的速度是不可能到达的。而且几条路都被封锁了，还要绕道巷子里面才算到站。接下的枪战部分打法有三种，一就是传统的，二是先杀掉几个防暴警察拿到两把微冲去杀敌，

三就是最干脆的开车撞，既安全又省心（笑）。

STAGE 16

咱们的马克又闹事了，这次他挑起来黑社会的对杀。佛兰克再次接到命令立即前往事发现场。街上的黑社会只要开车撞就行了，小凤城菜馆的地下室通道里有一把冲锋枪。真正的枪战现场还在街头的地下停车场里。虽然里面有条件开车撞，但尺度不好把握。稍不留神就有可能被打死在车里，还是用稳妥的打法比较实在。注意这里有很多层，必须杀光所有黑社会才能过关。完事后迈克曼才来到现场并臭骂了佛兰克一顿，而后又与查理通电话，毫无疑问，他是警察中反角儿。

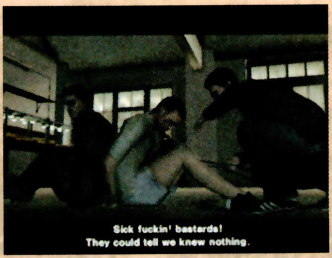
STAGE 17

接下来的剧情大家应该猜到了，就是马克和哈瑞截狱车救走杰克。但必须注意这次我们不是马克，追的不是那辆狱车，而是那辆撞毁护送警车的吉普。这关的难度可谓达到了本作中追逐战中之最，敌车的速度奇快，只要稍有失误他就跑的没影了。如果他在你的视线中消失就代表失去了成功的可能性，所以必须在两三个回合就要撞停他。之后要全速去追狱车，当然，杰克已经被马克和哈瑞救走了。事后迈克曼又借机痛骂了佛兰克一顿。

STAGE 18

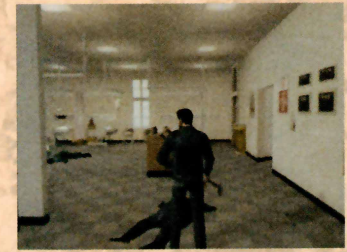
这一关比较简单。开车去第六关那个DURRANT TAYLOR黑社会火拼的地方，绕到侧门进去，一路杀上三楼救两个人即可过关。在此其间一定要注意三楼攻防战，因为房间里的人实在是太多了。硬冲进去除非有九条命还差不多，只有站在门口开枪一个个地把敌人引出来。注意不要靠门过近，打的差不多敌人会丢燃烧瓶封门。





STAGE 19

首先佛兰克要杀出去才行。院内还是一大堆的人，和上次马克不同的是这回敌人基本上都是冲着佛兰克来的，但相信玩家现在的身手也比当时强太多了。出去后还是开那辆超强的跑车，行驶一段路后会突然亮刹车灯，此时的任务是跟踪前面那辆迈克曼开的红色的跑车。千万不能让他发现，更不可与他的车体有任何的接触，否则OVER。一路上这家伙时快时慢，要特别集中精神才行，最后他停车后进入了查理的工厂，果然是个反派。现在要跟在他后面，必须要很近才能听到他和敌人说些什么，只要不正面从他眼前冲过去是不会被发现的，要注意的是不要被敌人发现。之后他会上二楼，跟上去就行了。完事后全速去医院病房找那个受伤的同事。这次是从路边的医院大楼进去而不是上次的院内。病房在二楼，门口有警察守护的那间。这里的时间要求很苛刻，尽量动作快点。



STAGE 20

黑社会派人杀进医院了，现在的任务是干掉闯进医院里的所有敌人。最难搞定的是在一楼的头目级人物，特皮实。如果和他对射，再加上杂兵的围攻，怕是九死一生。最好的办法就是先在远处引杀几个杂兵，然后拿一把冲锋枪直接杀到头目面前用枪托打他。因为手枪的近身枪托攻击速度永远都不如冲锋枪，所以嘛，哼哼，给我砸碎他的下巴（笑）。完事后出街抢车去汽车修理厂，干掉头目拿到文件。之后通过一条黑暗的密道来到车库，有两辆超豪华的跑车，是从来都没登场过的稀有品种哦，性能嘛（口水）。



STAGE 21

可惜还没开一会就到达目的地了。也就是查理的仓库了，这次的任务又是潜入，同样的不能被任何人发现。先在外面等一会，大院里其中一人离开后就绕过去把剩下那人无声无息地搞定。进入仓库后必须直接冲到货箱后面，千万不要躲在门边，因为到时候会有人出门。在那里等敌人都散去，继续深入，有人说话的时候一定要等其中一人走开再动身。最后进入地下室前，要等远处的守卫走过来看电视，再趁此机会冲过去。之后佛兰克就把被查理关在地下室的马克和亚斯敏救出。

STAGE 22

佛兰克现在要独自杀出仓库，路上的敌人不少，不可掉以轻心。出街后赶紧拦一辆好点车全速去十九关跟踪迈克曼去的那个货场。这次也必须是潜入，但比上次简单多了。门口的敌人直接冲过去无声搞定他，进入仓库二楼后你会看到两个守卫在聊天，然后其中一人会离开，直接冲下楼去作掉守卫，再追上并作掉另一人。杰克一群人在那里装卸枪支，不要怕，直接冲过去从其右边的箱子绕过去就过关了。和之前的剧情一样，佛兰克得到马克儿子在码头的情报后立即和马克联络。

STAGE 23

终于到了剧情的高潮了。此时马克和亚斯敏已经驱车赶往码头，而佛兰克警官的任务就是前去逮捕查理。不用和马克一样走小道，直接从路边的大门开车进去就行了，方便。因为这次是佛兰克孤身一人，所以枪战部分的难度自然就比当时操作马克要高。敌人简直比捅了马蜂窝还多，特别是在刚上甲板，没有什么可掩护的地形。而且除了保命之外还要随时注意弹药的消耗。和马克的作战路线不同，佛兰克要上到船顶干掉杰克。途中不用打的太急，现在还没有时间限制。在上船顶之前一定要入手冲锋枪，在与杰克对决的时候还是老办法，敲碎他的下巴（笑）。

STAGE 24

接下来就是马克救子的剧情了，还记得当时背景是大爆炸场面吗？原来查理最后疯狂地启动了定时炸弹，只有三分钟的时间逃命。没错，当时的逃亡过程现在佛兰克得表演一下了。一下楼梯后不要停步，否则会被倒塌的楼梯砸到。干掉正对面的几个敌人，直接冲过去上楼梯。从货舱绕出去，外面的敌人很多，冲去出必死，只要引爆走廊上的油桶即可。再由马克的路线走动力舱逃出生天。在逃亡过程中除了必经之地的敌人，其他的敌人千万不要纠缠，你至多只有一次休息恢复体力的时间。穿版后可以看电影特典，还会追加一个自由模式。现在可以驾驶一辆奇特的跑车闲逛了，不过耐用度还是汗。

■文/不思议のBOSS：南昌 严俊

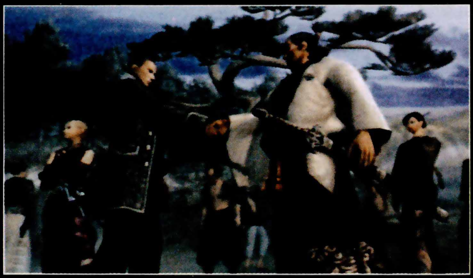






相传　所谓“侍”者　乃是坚信自己的道路而生存的人
现在是明治十年…　也是“侍”　能够生存的最后的时代…

SAMURAI 侍



PS2	厂商：SPIKE	发售日：2003.1.16
	类型：ACT　价格：3000日元	其他：——

『侍　完全版』—— 侍者生存必备手册

① 基本篇

对话——对话是影响剧情发展的重要手段。游戏进行中，如果屏幕右下角出现写有“话”的标志即表示可以按〇键发表自己的意见了，但有时也可以不按〇键表示沉默，这样事件发展的方向就会有变化的可能（樱大战？），如果按了〇键又不想选择，可按×退回。与普通版不同的是，对话选项出现后按上下是选择对白，按左右选择说话对象。战斗中也有对话的可能，但大多是挑衅、道歉或认输、求助之类的选项，战斗中如果有同伴的话可以选择求助会从同伴处得到回复道具，但是选择这些很有可能会降低通关后的评价，因此除了求助选项不到万不得已不要选外，战斗中干脆就不要对话。



游戏中的道具——大体上分为回复道具和钱、刀以及其相关道具，统称为辅助道具；另一种就是游戏的背景道具，与前者最大区别就是可以拿起来砸人（笑）。

辅助道具——回复道具无法带在身上，只能现捡现吃现回复，但有些蘑菇却是无法从外表分辨的毒蘑菇，所以在吃前向诸诺恩做个祈祷吧^—^。钱与刀就不用说了，刀的相关道具有打粉、御守、刀油和奥义之书与见切之书五种，其中前三种可分别对应提升刀的各项数值，打粉可提升刀的攻击补正４％，御守可提升防御补正４％，刀油可提升体力补正100，后两种则可直接随机习得现装备刀的刀技。这些辅助道具均可能在杀死敌人后从敌人身上掉落，难度越大掉落几率越大。

背景道具——事实上整个游戏中用到这些背景道具的机会很少，因此只要知道基本操作就行了，正常状态下按□键捡起则为持有背景道具的状态，在此状态下再按一次□键则是放下，或者跑动中按□键则是投掷，按住Ｒ１再按□键则是殴打。

踢——比正常按□键还要方便的捡东西的技巧，方法是按住Ｒ１再按□即可做出踢腿动作，可用来捡一切非背景道具的物品。战斗中除了要捡物品全靠这技巧外，也是一种防御不能的攻击方式，就是攻击力低得不像话，但由于出招速度快，所以经常有将对手大技破解掉的情况发生。

② 战斗篇

拔刀——平常时按下Ｌ１即会拔出刀进入战斗状态，在《侍》的世界里拔刀意味着表示敌意或者挑战，因此游戏中不要随便拔刀的好。拔刀后Ｒ１是防御，□是小技，△是大技，与敌人对峙时的移动永远都会面向对手，但按住Ｒ２后即可自由移动，可用此方法更换自己的对手或者逃跑。另外，更换装备的刀时玩家不能做出任何动作，更换后会直接处于收刀状态，如果在战斗中更换刀后千万不要忘记拔刀。

杀气——《侍》的世界非常重视一对一，玩家的周围无论有多少敌人，多数只会在周围移动或者寻找其他人一对一拼杀而绝对不会插手，因此与玩家对战的永远只有一个人，而这个人与其他敌人区别的标志就是头上所冒出的杀气。换句话说，只有冒傻气的敌人才会进攻玩家（Ｋ１：好像有个字写错了？……）。

刀的磨损——战斗中无论是用刀攻击敌人还是防御敌人的攻击，刀的耐久度都会下降而疲劳度上升，游戏中以红色槽来表示刀的疲劳度，一旦红色槽满就会令刀的硬度下降一，硬度为零时刀便会折断，所以身上要有备用的刀。刀技威力与疲劳度成正比，并且一刀同时砍中多名敌人会使疲劳度成倍上升，因此如果用一大技同时击中多名敌人，则极有可能当场使刀的硬度下降，需特别注意这一点，在没有攻击或防御时疲劳度会自动慢慢回复，刀硬度可到铁匠铺花钱提升。

刀的收集——游戏中每杀死一名敌人，其手中的刀就会掉落（Ｋ１：警察井之头因为拿的是枪所以例外，此外还有一些非刀类的武器也可收集），玩家即可拾起带在身上，最多可同时带三把刀，通关后身上的刀就会自动收录在初始藏刀目录中，并记下通关时刀的各项数值状态与已习得的刀技。但要注意游戏中玩家一旦死亡身上的刀就会全部遗失，当然初始目录里的刀仍会保留。也可以到铁匠铺里花５元直接将现装备的刀收录到初始目录里。



刀的种类——虽然游戏中可供收集的刀多到令人眼花缭乱的程度，但按照构造细分起来却只有上、中、下、协、片、忍六种，玩家装备了不同构造的刀后其持刀姿势与刀技也会随之变化，刀技的变化不在于装备刀的人而只在于人装备的刀。

刀技的学习——每得到一把新刀，其刀技表大部分都是空的，为了让刀技觉醒就要装备此刀多多战斗才行。让刀觉醒出新技的方法很多，主要以现有的大技反复攻击敌人这种方法居多，以最开始的中庸刀为例，使用数次“天升”后会追加“连天升斩”，“牙突”可追加出“牙山震打脚”和“连牙突”，“转身旋打”可追加出“转身连旋打”。其它方法还有诸如以特定大技击中空中或者躺在地面的敌人（Ｋ1：例如“牙突”击中空中的敌人就可能使“牙山震打脚”强化为“空天牙突”），被敌人浮空后以×或Ｒ１成功受身也会有1/16的几率习得新技（Ｋ1：例如“一闪”），自己被打倒躺在地上时不要起身移动１０秒等等都可能学到新技（Ｋ1：这个方法还是在普通版中花了五元学来得呢，结果是“天升”强化为“擎天升”），还有一种最简单的方法就是拾取被杀死的敌人身上掉落的卷轴。

③ 石头 剪子 布！篇

崩——简单地说就是一种用于破坏对手防御的技巧，这种技巧要在对手防御住了自己的小技攻击后才能使用，当然自己防住了小技攻击后也可使用，而大技后是无法使用的。崩分为“押”与“引”两种方式。

押——当对手防住己方小技攻击或者己方防住对手的小技攻击的同时，按下同对手方向相同的方向键或者将Ｌ３推向对手相同方向，角色即可做出破坏对手防御的“押”技巧，可趁对手防御崩坏时用大技进攻。双方同时输入押的指令时，判攻击一方胜。一旦被对手“押” 成功后则只能看准时机按方向键的左或者右，或者后（Ｋ１：以对手方向为前方，Ｌ３相同）来躲避对手的追击。



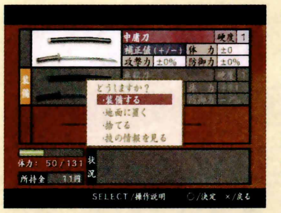


引——与押的使用时机相同，只不过输入的方向是对手的相反方向，“引”是专以克制“押”而存在的技巧，若对手输入“押”的指令时己方输入了“引”指令，则对手会因自己的力量失去着力点而失去平衡，从而陷入防御不能状态，并且这种状态的持续时间要比受到“押”还要长，是使用强力连续技重创对手的大好时机。

待——一直防御而什么都不做，如果此时对手输入引指令就会失败从而对手陷入防御不能状态，这时自己即可展开反击；但是如果对手输入的是押指令，那么陷入防御不能状态的人就会是自己。

因此，以上的相克关系就是“引”胜“押”、“押”胜“待”、“待”胜“引”，一场战斗的胜负关键往往就取决于那一瞬间的判断（Ｋ１：所以游戏中与对手对战的时候可在心里默念：“石头、剪子、布！”）。除此之外，在防御对手小技的三段攻击中的前两段攻击中使用“崩”的话，是会被后续小技攻击破解掉的；但是如果不使，对手也可能在第一、二段攻击后直接使用“崩”来破坏你的防御，所以这也是要小心应付的局面。

完美防御——这个技巧怎么看怎么像是《街霸Ⅲ》里的ＢＬＯＣＫＩＮＧ系统，当敌人出招的攻击判定即将出现在己方身上的瞬间点击一下Ｒ１即可（按完要马上松手），角色会以极细微的防御动作接下敌人的攻击，并可即时作出反击。此技巧除了一切刀技与脚踢均可接下外，就连被对手“崩”成功、或者背对对手、或者自己跳跃中，甚至是投技、被对手的浮空连续技攻击中一律照防不误！感觉上《侍》里的完美防御要比《街霸Ⅲ》霸道得太多。此外，如果以此技巧成功防住敌人的大技的话还会随机习得见切技，总之如果熟练掌握此技巧绝对会在《侍》的世界中立于不败之地。



④ 攻略流程篇

由于此游戏自由度极高，结局亦多达７种，要是全部详细写出来的话我会被责编斩掉（^^b），因此这里就推荐一种最好结局的路线好了。



游戏开始马上去黑生屋敷要求加入，见到黑生铁心与邑咲后会被当场测试实力，对手是黑生家参谋知床总一郎，战斗开始后等其出现杀气再进攻可提高评价，并且一定要胜利，胜利后会得到黑生家的高度评价与信任，并根据剩余体力奖赏相应的金钱（Ｋ１：体力1000换算金钱为４０元）。然后去神社接受去宿场砸饭馆的任务（Ｋ１：真不想干这种事，但为了钱……不，为了完美结局着想……），到饭馆后不要说话，等知床下指示后，再去随便捡投一些椅子罐子即可，注意尽量不要砸到别人，同时可向饭馆内的二人对话选择第二项提升通关评价，但不要向知床说话。等知床说可以了就保持沉默马上离开，这样知床会给你高评价与５０元钱，这下就有钱去铁匠铺炼刀了。







傍晚去赤玉党馆要求加入，正好赶上赤玉党分裂事件，刘部星云扬言要一人去铲平黑生家，头目吉兆当然不答应，结果两人一言不和就要动手，这时吉兆的恋人要求玩家想办法解决，此时一定要向吉兆对话要求替代他对付刘部，否则刘部必死无疑，战斗中需要注意两点，第一，绝对不能令自己的体力下降至５０％以下，否则刘部还是死路一条，因此就是自己死也不能让体力下降到一半以下（Ｋ１：怎么有种怪怪的感觉……）；第二，刘部的体力下降至２５％以下时要马上对话选择“胜负已分”，这样即可圆满解决此事件并得到赤玉党全体的信任。



夜晚，去神社撞见黑生邑咲与别人私会的事件，选第一项，等知床登场后再向知床对话连续两次选择第一项即可完美解决此事。到了第二天白天再去赤玉党馆与吉兆一起行动，之后的情节将会自动向完美或最差的结局发展，至于会出现哪种结局，则完全取决于玩家是否真正了解“侍”的含义……



■文／天使受容体・K1



⑤ 秘技篇

觉醒假像——与普通版相同，故事模式或对战模式中无须暂停按住Ｒ１连续旋转Ｌ３四周以上，角色眼部便会闪光，如果再同时按住□△○×任意一键的话，则闪光颜色会变为与相应键相同的颜色。

藏刀增多——藏刀画面中输入↓↓↓↓→→←←←→即可获得所有武器，注意使用此秘籍时需要留出足够的藏刀空间。

第七结局——在六骨山的“铁路”通往“馆”的途中有一岔道，进入的话可选择是否离开六骨山，选择离开的话游戏即结束。



电击看板

【明天看今天，什么都淡了】

【文：大象君】

天语：有一头大象让我找梦美王者LYF要记录，以展示国内玩家的风采。



↑这种梦美筐体比较少见。美版？

电击紧密联系大众



国内高手欢迎投稿
比赛实况也可考虑

要说为啥憋出这么句话，还得从这期苦心制作的节目说起。

本期“精选百分百”中上了一个似乎并非“精品”的“精选”——《混沌军势》。就在我们拼命制作节目的同时，耳边不时传来“电软”同事把本作看为垃圾的“咒骂”之声。我们就像掉进了挨批的陷坑，就连偶然来访的朋友也免不了留下一番奚落……

真的那么差么？

从不同角度，从不同时间来看，我们得到的是不同答案。



“精选百分百”最衷心的目的，自然是将最好游戏的核心魅力展现给广大玩家，而栏目是有自己的制作偏向的。在这个单元，我们倾向将一些故事性强的作品放在其中，并且最好还能做到不影响您玩游戏的“情绪”。（这可是我们的秘诀，就不外露详细内容了）

所以，尽管“混沌军势”操作软无力、场面靠抄袭，就连CG也不济，但这些不能泯灭游戏讲述了一个曲折的故事，发生在西克、德勒克和赛拉三个朋友间的不幸，被作者委婉而满怀冲击力的叙述了出来，个中使用了许多得体而精妙的表述方法，可惜这往往是国内玩家看也不会看的。

我想，如果我不费这点话，或许只有等到过上几年，周围同事和朋友把游戏固执的好坏看淡了，才有可能了解我们的想法吧。

下次，大象愿意跟大家继续聊聊我们对其它栏目的设想。

如果你反对，我绝不生气，因为今天看重的事情，明天或许就淡了……

我的工作是让人们了解自己，而您的选择是什么吸引了你……

【本期电击目录】

1、业界前沿报道：灵魂能力2、语音控制游戏
2、魅力抢先撩：最终幻想X-2、VR战士4进化版、银河战士精华
3、专题打包走：最终幻想XI世界猛探
4、国产玩家团：桂林李翊丰“梦游美国”恐龙谷赛道成绩世界第一！
5、精选百分百：混沌军势
6、销量排行榜：龙珠Z、街道BATTLE、樱大战、星海传说3、真·三国无双3
7、游戏攻略地：真·三国无双3珍贵道具获得、樱大战终极超杀如何实用



↑FF－X2又大卖了，各位可以在电击中看到其中的一些场面。



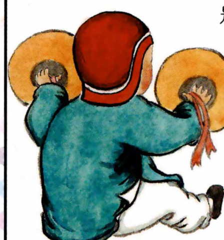
电击加油站

■无锡万黎来信问：为什么第2批全年邮购的读者有CD宝，第一批呢？

小编按：凡全年邮购的读者都会免费获赠由《电玩新势力》特制的CD宝，可容纳24张光盘，目前正在制作中。

■我在回函表上毅然决然地填上：《电新》、《电软》不是每期都买——因为我在上高三。今天距高考还有95天。

我对《电新》使用的VCD+CD双光盘十分十分十分赞同。事实上，本期《电新》是我2003年买的第一份游戏出版物。下了晚自习回家后，我就迅速地将CD放入机器。是FF！是那份久违的感动！两行热泪当场涌了下来。人在高三，最需要的就是这种发自内心的感动。将CD一口气听完，得到的是全身心的放松，这对于一个高三人是多么地可贵！激动之余，我便填了这张回函表，希望各位编辑一定要每期都出CD！听到自己无比喜爱却因为学业无法玩的游戏的音乐，那种感觉真的是难以言表。（姓名 不详）



■17期“点心”又是8.80元双光盘，作为一名订购全年“电软”与“点心”的读者，心里实在过意不去，还真有些担心，再这样烧钱下去，真怕“点心”撑不下去。

来说说本期的两张光盘。A盘本期仍然保持了高水平，高质量，收录的影像比较新而且比较广，但有些影像感觉上与“电击”有重复之嫌，希望编辑们以后在收录影像时注意一下。本期GBA特辑有些小问题，就是没有保留游戏原有的音乐，虽然GBA音乐上不强，但也还说得过去，不至于另外配乐吧，希望能有所改进。

本期的B盘，收录的FF系列的音乐非常棒，而且光盘也很漂亮，黑金大碟使人想起了PS与PS2的正版光盘。所收音乐多是一些平时不曾多注意的音乐，效果也非常不错。不过有一点小小的不足就是第三首乐曲最后所录的掌声显得过长了，足足有近一分钟。虽然现场气氛很热烈，但收录在CD中也许不用收录那么长的时间。（黑河 李坤）

■这期的“最终幻想黑金大碟”实在是太棒了，这几天在宿舍听的我实在是……怎一个“爽”字了得，还有“模拟天地”和“精彩壁纸”的回归，也着实令人兴奋。毕竟电脑已经走进了寻常家庭，而且像我们这些大学生宿舍几乎都有电脑。所以，建议将这两个栏目不间断的做下去。还有，“精彩壁纸”中的图片最好是按分辨率分一下类。

“樱大战”纪念专题快要推出了，无限期待中……

“动心”中介绍了《MACROSS》二十周年纪念，看了以后十分感动，可以说我就是看了它而喜欢上动漫画和它的一切的。既然“点心”出了“最终幻想”和“樱大战”的两张专题CD，能否考虑出一张“超时空要塞二十周年纪念CD”。动画片中有很多非常动听的歌，还有剧场版的那首经典的《爱·还记得吗？》。最好多收录一些饭岛真理的歌，像《天使の绘の具》《Friemds~时空を越·て~》《约束》都很好听。而《MACROSS》和《plus》的歌比较好听的也收录几首，但要以饭岛真理的歌为主。因为看过《7》和《plus》的人还不多，而林明美的知名度，不用说也心知肚明吧！（川大 陈旭华）

小编按：第3期《动心》就有一张《超时空要塞》CD，你所说的几首歌都有收录。可谓“英雄所见略同”吧。

电新DVD可能做得不是最好
却是你欣赏游戏DVD的惟一选择












电玩新势力DVD

SD高达G世纪NEO、忍、生化危机0、幻魔鬼舞者、鬼舞者2、丛云、死或生3、决战2、最终幻想10、最终幻想11、樱大战4、ZOE、王国之心、机动战士高达、吉翁最前线、铁拳TT、宿命传说2、死或生沙滩排球

电玩新势力DVD2

CG映像馆 樱大战·热血青春、星海传说3、DOA极限沙滩排球、FFX-2、SD高达NEO、无尽沙加、真·魂斗罗、阿尔戈斯战士

电玩万花筒 塞尔达传说风之韵冒险历程、王国之心精彩集粹、魔颤2杀戮战场、DOA浪漫沙滩之旅、超级忍终极BOSS战、铁甲飞龙S级通关

劲爆MTV 混沌军势、ZOE-ANUBIS、真·三国无双3、龙战士V、幻想水浒传3、鬼武者2真人MTV、铁甲飞龙ORTA

电玩新势力DVD出版热卖中，定价每本10元

邮购地址：北京6129信箱 发行部（请勿写私人收款） 邮编：100061 联系电话：010-64472177

用GBA看电影

文：gokumine

开始 人证-草帽歌.mp3 - M... MyIE2 - [res://msht...

科普之声

天语：对于微软的进取精神，本人愈发钦佩，XBOX LIVE在北美的注册用户已经突破35万。

DIY您的掌上播放器 GBA电影片段制作教程

随着烧录卡的出现，GBA上实现了看小说、听音乐、随后又有看电影做词曲……前几天有听说官方要出GBA上的播放工具，还放出了图像，遗憾的是那动画只支持官方制作，玩家无法DIY。

其实在GBA上制作电影的方法很简单，目前EZ256卡带的容量和官方那个周边一样大，同样可以收录20分钟左右的低质影像。好，下面开始。

硬件周边

首先大家要有PC一台（能上网的，应该不难吧）、GBA一台、烧录卡带一套（目前有EZ、GBA智慧宝盒、GBA- LINK……），容量方面当然是越大越好，推荐256M的。

软件周边

After Effects 5.5：影片抓图工具，GBA影片使用的图片就靠这个工具来完成，也可用其他的工具，不过个人感觉这个好用点。这个工具可以到http://downle.8169.net/list.asp?id=1050这个地址去下载。下载后安装就可以了。

VIDEOGBAv12：这个软件里面共有两个执行文件，第一个是影片的转换合并工具，将我们抓下的图片转换成XXX.bin文件。另外一个是转换声音文件的。这个软件可以到http://yxjzy .yeah. net下载，直接解压缩就可以。

gbavideomake10：这个工具是GBA-LINK开发网站制作的，是用来合并图像和声音文件的合并后生成XXX.gba文件，也就是GBA主机能播放的文件了。这个工具也可以到http://yxjzy. yeah.net下载，下载后要解压缩到和VIDEOGBAv12同一个目录中。

具体方法

首先要先安装完成After Effects 5.5这个工具，然后是找一段影片，那就找《电玩新势力》里的吧，将任意一段影像文件拷贝下来（在光盘MPEGAV文件夹里）备用，当然，您也可以找其他的影像资料。工具默认的影片格式是AVI的，可以看见我们的文件不对应。那么大家一定有安装“豪杰超级解霸”这个播放工具吧，那么点击“开始-程序-豪杰超级解霸XX-实用工具集-常用工具”运行MPEG转AVI（MPEG4），（图1）然后选择“文件-打开”选择刚才的影片。而且还可以在转换前截取转换的文件长度。按照图片中的设置，选择好输出目录后点下红色播放键就开始转换了。确认转换完成后，启动After Effects 5.5。


图1

工具启动后，选择“Composition”出现下拉菜单后选择第一个”New Composition…”会跳出新的窗口(图2)，在最上面的“Composition Name”处给我们要转换的影片起个名字，我这里用的是“FFVIII”。在Preset处选择Custom。下面分别是240和160，这个是转换影片的像素，要和GBA屏幕同步，也就是在GBA上全屏的。下面的一个不要动，再下面是转换每秒要用的图片数量，这里我们用10，就是每秒10张图片，提高图片会增加影片质量，但是影片体积也会增大，相反减少图片影片会下降。最后看最后一个，那里是影片的长度，您的影片有多长就写多长吧，时间是以“时-分-秒-毫秒”排列的。他的上面一栏是影片的起始时间，就是选择 从影片的哪里开始抓，不用就不要动的。图片中是我制作《最终幻想8》时的设置好的样子。好了后，点OK。

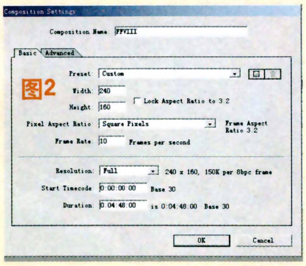


图2

跳出窗口后，选择“File Import File…”选择我们转换好的影片（图3），选好后，可以看见左边多出了我们刚加载的影片FFVIII。将他点着不放，一直拖到下面的“FFVIII*Timeline”中后，选择“Composition”菜单下的”Make Movie…”出现新窗口先选择保存路径，在下边窗口的“Lossless”处点击下拉窗口，选择“Custon”后跳出窗口，在第一项的窗口“Format”中选择“BMP Sequence”，点OK。最后就是要点”Render”开始抓了。（图4）

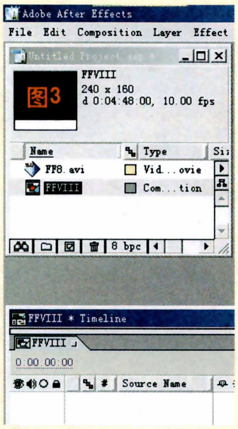


图3

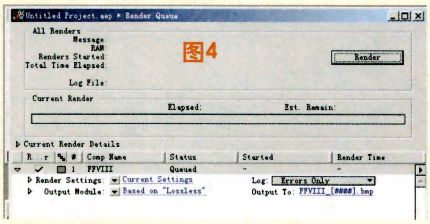


图4

全部好了以后，建立一个“word文档”，在里面打开videogba_v12中的videogba.cfg文件。出现6行文字：依次是图片的所在位置、图片的位数、起始图片、结尾图片、跳祯和每秒转换张数。大家看图片，我的图片在D盘的tp文件夹里，第一张图片名称是ff8_0000，因此我第一项写D:\tp\ff8_。图片数字0000-2889是4位的，下面就是写4。接下来的图片起始是ff8_0000，结尾是ff8_2889，因此下面两个就是0000和2899。跳祯建议别动，写0即可。最后一个转换张数默认的0就是每秒10张，如果抓图也是如此就不要改了，对于12张/秒的图片，这里要写1的。全部好了以后保存文件。（图5）

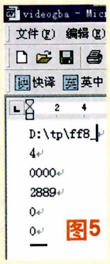


图5

运行videogba_v12中的vidgba1.exe文件，选择0是紧凑，2是质量最好的，建议这里写2，点“BEGIN”同意对方版权声明后就开始转了。然后是漫长的等待，一般都要数个或者数十个小时（我的机器是P3-1.2的，转换2分钟的动画大概要6小时左右，建议晚上睡觉前关闭所有运行程序转），转换好后在图片的文件夹中生成一个“.bin文件”，这就是图像文件了，备用 。（图6）

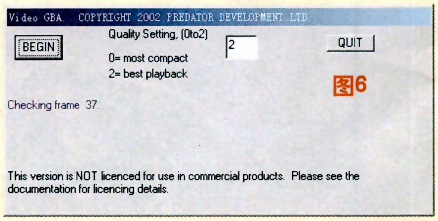
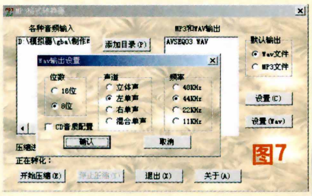


图6

运行vidgba2.exe，声音文件默认的是44,100 Hz，8 位，单声的wav文件我们可以自己录，也可以通过“豪杰超级解霸”的音频工具“MP3格式转换器”来完成。加入影片，在默认输出的地方点“WAV文件”，在设置中选择输出路径，在WAV输出设置一定要按照图片中选择：8位、左（右）声道、44KHz。确认后就可以压缩了。在vidgba2. exe中最上边的长条中写上文件位置。比如我的文件是D盘的AVSEQ03.wav，因此这里就写“D:\AVSEQ03”，之后点GO开始转，这个很快，最多1分钟。好了以后会在声音文件的相同目录下生成一个“.bin”的声音文件。（图7）


图7

最后就是要运行videomake.exe了，这个是中文的，选择好图片文件和声音文件（就是那两个bin文件）后，找个输出目录，一合并就能生成”XX.gba”文件了。把这个文件烧到卡带里，就全部完成了。

有一点要注意的是，这个生成的影片对模拟器的支持十分的不友好，在模拟器上播放简直可说是看不成的，只能烧到卡带中看。大家可以到http://yxjzy.yeah.net下载样片，目前已制作了FF8、9、10的全主题曲+CG片段，质量还可以，目前还在增加中。有不详细的地方还可以到我的论坛里留言共同探讨。

水货PS2就是诈骗？

●尊敬的龙哥：

1、什么时候才能买到PS2主机的行货，价格大概多少？配件和水货有没有差别（我是说标准配置）？这个问题对我很重要，因为我打算在退伍后买台PS2玩，我只想买行货。

2、我听我的好友说，买PS2主机的时候，如果钉口处的封条被动过，封条会变色？他还说，装入正版碟，听光驱运转有无异响，新光头读盘没有很大异响，在读游戏时一次就能进入，旧光头或翻新的则很难进去，而且容易出现花屏和杂色等一些异常现象。如果弹出管理画面，再进入游戏，这多半是旧机或翻新机。龙哥，请问我朋友所说的这些是否正确？

3、目前国内市场上的PS2 30000型听说多半是翻新机或者是二手机？是否？我买不到行货，想买这种型号，目前是不是30000型的都是翻新机？还有无新的？　（四川古蔺县95645部队61分队 杨志钧）

答：1、日本很多网站都已经发布索尼要在中国大陆发售PS2行货的消息。具体实施时间不明，我想最早会在今夏，因为别忘了，如果行货PS2上市，一定要有中文版的游戏同步上市才美。现在已知“樱大战”正在紧张地汉化中。

2、你好友说的基本正确。我觉得现在到了公开PS2猫腻的时候了，虽然我并不懂行，毕竟我不是开游戏店的，但听说啊，现在市面上很多PS2（最高时约95%）都是翻新的或是调包的。你满心欢喜地去买PS2，其实买的是个旧的。而且，你知道，干一行研究一行，什么PS2的首次开机“保新画面”，什么机器封条“全新无假”……事实上这些都能被JS搞定。

其实如果你能买到一台真正全新的PS2，会发现PS2也许没那么差，真的。很多情况下，盗版光碟也对主机造成极度不良影响。一些劣质碟片，比如天诛3，号称“动画断续不好读”，JS会说你光头不好用了所以读不好，其实这很可能是光盘本身的问题。

行货PS2如能入市，我们都会很高兴。就像天语的GGB和EVO，以至于美好的将来定会出现的“樱大战汉化版”，都有正版，就不会去加什么直读。

3、30000型的现在已经淘汰了，你可能买不到这种老型号。现在都是39XXX的了。如果你去买30000型，应该是翻新机。也许你会问那些PS2全新的光头跑哪儿去了？这我也不知道，我想你只能去问BOSS。所谓“换光头”，八成也是换旧的、换翻新的，不可不防。

GBASP不是神仙



GBASP登场之后，几乎没人怀疑它的表现，人们谈论得更多的是对它的“赞美”。天语以前一直未曾得见SP真面目，后来特约作者星川明人来主动献宝，这才得以近观之。

相较于普版，这台掌机确实做出了极大改动，就像大家看到的。下面天语简述一下其特色：

1、特别小巧，可置于衬衣或西服口袋里。2、背光灯的效果尚佳，但关此灯后，就算在亮处玩，亦因玻璃反射，感觉反而不如普版透亮。



3、手感钝化，握感和按键感有异，似不如普版得玩、顺手。4、充电问题不提，接耳机似乎麻烦。



SP实拍影像请见“电击”
是骡子是马请走“两步”

用带子，不如直接用DVDRW拍顶级



↑掌中宝。DVDCAM只有 HITACHI制作。这是最新版的迷你作品。不是特别专业，但有极多亮点。



标准拍摄：352×480/ 十倍光学ZOOM
34万有效像素CCD。







以小DVD为媒体，应该是最圆满的结果。普通影像拍摄时间很长，高质映像（720×480）亦可拍摄18分钟左右。

文：窗外不归的云（特约）

GBA烧卡器导购

借着GBA热卖的“春风”，GBA的周边设备也如鱼得水般畅销起来，而其中最火热的当属烧卡器设备。如今市场上国产洋产的烧卡器有十来种之多，可谓品种丰富，当然质量也是参差不齐。一般玩家难辨清其好坏真假。鉴于此，笔者酿成此文。需要作出声明的是，本文所讨论的烧卡器将以国产货为主。一方面，笔者一向以具有强烈的民族的情结自居，当然要支持国货。另一方面，国产烧卡器已趋向成熟。无论技术做工都可与国外老牌产品媲美，甚至言其已达世界领先水平也不足为过。再加上国产烧卡器配套软件全中文本土化，操作简便，售后服务有保障。而国外产品大都谈不上售后服务，所以如今国内GBA烧卡器市场份额90％都为国产货所占。于是，笔者当然要随“大势”把国产烧卡器摆在面儿上了。不过读者们请注意：我作此文目的仅在于为大家在琳琅满目的烧卡器市场挑选时起个导购作用，所以文章重点不在烧卡器技术问题，而笔者也深感才疏学浅，惟恐贻笑大方，若言语有失，还望高手指正。

首先我们需要一个理由：**为什么要购买烧卡器？**

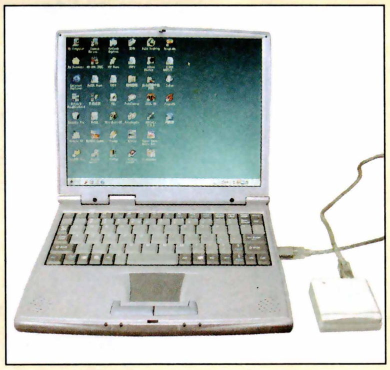
这个问题很简单却又是重中之重。是的，我拿几百大洋买这烧卡器起啥作用？很好，让我来告诉你。有了烧卡器，你就能玩遍GBA上所有的游戏。老天，你算一算帐，GBA如今已有近千个游戏，即使按D版价格来算，一千个游戏差不多五六万元。要是你买正版的话，不敢想象了……而且拥有了烧卡器，你就可以把GBA变成一台掌上阅读器、MP3，随身看，即实现看电影、小说、图片、漫画、听音乐、相声、有声小说等一系列功能。甚至，你还可以用烧卡器在GBA上学英语，玩FC游戏……怎么样？心动了吧？那就好好地把我这篇文章看完，再“按图索骥”到市场上去挑选一款适合你的烧卡器吧！

OK，闲话少说，下面咱们进入正题。本文竭力以价格拉开档次，让读者方便快捷地依据自己的经济实力找到最爱。请看：

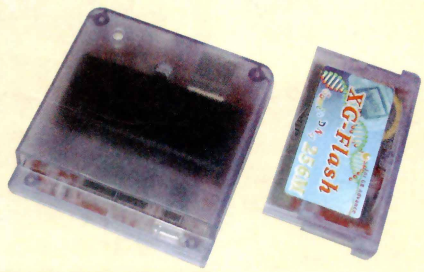
假如你有400－800元

在这个档次大家可以购买EZ-FLASH，这是个究极的烧卡器，由于以前的电软有过用大页码对其重点介绍，而且我们对其已经有了相当的了解，所以这里我就不多花版面介绍它了，反正读者大人购买EZ-FLASH是没得错的。





↑USB接口，使用相当方便。



400－800的价格空间我们还有另外一种选择，那就是XG-FLASH，同EZ-FLASH一样，XG-FLASH有着卓越的软硬件性能表现。XG-FLASH分为XG-WRITER烧卡器及XG-CARD烧录卡这两部分。XG-WRITER具有体积小，重量轻的特点。如图，它的体积为62*61*21MM，大概只有GBA屏幕大小。你可以方便的把它放到口袋里或书包中。XG-WRITER采用USB接口与PC连接，而且不需要外接电源，直接由USB接口供电，对那些在网吧下载游戏或是使用笔记本电脑的朋友来说是十分方便。而XG-CART分为128M/256M两种，都是标准GBA卡外形大小。其256M内核采用的是INTEL原装FLASH芯片，完全贴片元件设计，这样一来就在质量及性能上有了保障。

XG-CART可以重复擦写10万余次，其内部有一块FLASH芯片（存储游戏），还有一块SRAM芯片（存储游戏进度，空间为2M）。支持FLASH，SRAM，EEPROM三种存储方式。不过前面两种方式是硬件支持，而EEPROM则采用SRAM模拟，由于采用软件升级的办法，保证了每一款游戏的正确运行。经测试，GBA已出的近千款游戏XG-FLASH都能完美支持（包括口袋妖怪及FFAT）。

此外，XG用记忆电池是可充锂电池（绝非某些人所言一次性电池），在你把XG-CART插在XG-WRITER上或插在GBA上玩游戏时，XG-CART会自动进行充电，卡带电路还设有防过充电保护，这下不用担心进度丢失了（而且你还可以每天备份进度到PC中）。

XG的配套软件完全依据硬件量身打造，特有合卡功能，支持游戏追加（不用格式化整张卡），删除部分游戏（但只能从后一个开始），不过像目前所有的GBA烧录卡一样，XG-CART也必须关闭电源才能重新启动回到节目菜单，而且游戏菜单不支持中文名。256M的XG-CART写满的话需要6-7分钟。而XG-CART在GBA上的使用时间虽说没有Z版卡带之持久，但总的能让人满意。

就目前的情况来说，XG-FLASH是相当有生命力的，网上各大商城卖得如火如荼，销量也是屡创新高，用户反响不错，而其二代产品XG2也在锐意开发中，看其介绍似乎很强，笔者和广大烧卡器爱好者一样都是充满期待。

从做工上讲，XG和EZ还是有一定差距的，具体讲就是XG所用塑料外壳没有EZ外壳厚实，感觉其“身体素质”比较“虚弱”（笑），笔者猜测这可能是为了减少成本吧（可也用不着在这值不了几个钱的外壳上较劲呀），不过其内部构造倒是和EZ一样的硬派。

但就卖点上讲，XG自有一套，那就是拥有多彩的外壳设计，如图，这下我们的GBA就可以拥有其配套颜色的烧卡器了，炫吧？这可真是一个五彩缤纷的世界（好想要一款蓝透XG FLASH卡来搭配偶的GBA，可惜偶没钱买……555）。



←颜色众多，玩家喜欢哪一款？

XG-FLASH资料

开发者：XG-KLASH公司
官方主页：http://www.xgflash.com
网上代销：http://www.romman.net
配置说明：一个烧卡器，一张烧录卡，一条USB电缆，一张驱动软盘
售价：128M套装/420元
　　　256M套装/698元
质保期：三年



↑这是XG-FLASH的烧录程序。这种程序是越简单越傻瓜越好，必须要便于玩家使用。

假如你有300-400元



由于烧卡器市场竞争激烈，EZ，XG已从以前的千元价降到700不到。即使如此，也并非人人都买得起，所以我再向你推荐一款中档的烧卡器智慧宝盒。

智慧宝盒是由鼎鼎大名的新慧福世界网站（www.newwise.com）开发研制并推广销售。技术方面及售后服务有保障，该烧卡器由于质量过硬，价格合理，所以在玩家中也有一定口碑。

智慧宝盒也是由一个烧卡器及一张FLASH-CART组成。烧卡器采用并口与PC连接，可使用专用电源（质量相当好，我第一次看到还以为是手机充电器呢），工作稳定，在WIN98，WINME之下不需要驱动程序，直接运行应用程序即可。WIN2000，WINNT之下需要驱动程序。不过这是和软件一起安装的，所以一点都不麻烦。值得一提的是烧卡器拥有对拷功能。如图，那些没有PC的玩家完全可以使用智慧宝盒来复制原版游戏。当然，这功能游戏店家最为实用。但是，这也导致了智慧宝盒的体积稍微有点大，不过没有关系。难道谁还成天把这玩意儿带在身上么？



←看上去是比较大的「宝盒」。

智慧宝盒的卡带有64M/128M两种。GBA真卡大小，采用FLASH芯片存储游戏，能擦写10万余次，支持三种存档方式，兼容性很好，玩游戏、看电影、小说、图片、听MP3及运行FC模拟器都不需要打补丁，非常方便。而且卡带保存记忆的电池也是可充的，所以不用担心进度丢失。

智慧宝盒的软件使用也相当方便，分为烧录和吸出两个功能。分别可烧录和吸出游戏和存档，即使你是个电脑菜鸟也能轻松上手。

到目前智慧宝盒都不支持合卡功能（但SHIKEYU有写软件让其支持合卡，此乃非官方提供），所以我建议大家购买64M产品。因为你即使买了128M卡带也只能烧一个游戏，而现在128M的游戏也才几个而已。所以说就不要浪费资源。不过假如你的资金充足的话，128M卡带也还是可以购买的。因为实现合卡只是要软件方面的问题，谁知道哪天新慧福会放出新版软件支持合卡呢？一切以MONEY为主！

智慧宝盒资料

设计者：新慧福世界
官方主页：http://www.newwise.com
网上代销：www.romman.net
发售日期：2002年8月
配置说明：一个烧卡器，一张储存卡，一个变压器，一条并口连接线，一张光盘
售价：64M套装/240元，128M套装/320元
质保期：半年

在这个档次，你还有另外一个选择，那就是北通聪明卡。这个东西大家都很熟悉了。就是它为国产烧卡器立下了汗马功劳。想当初聪明卡在GBAX等国外产品的威胁之下，凭着低廉的价格以及相对正规的服务可拥有不小的市场哟！不过随着EZ-FLASH，XG-FLASH，智慧宝盒等一些新秀的出现，聪明卡风光不在，但其256M产品似乎也将在近期公布，希望它能一路走好！

简单的谈一下聪明卡一代吧。它也是采用烧卡器及FLASH卡的组合。不过这两样体积都很大，卡带为大卡（比GB卡还要大些），无论使用或携带都不方便，也没有开机程序。128M的卡可以用卡上的S1，S2打档。

我想时至今日，聪明卡的卖点就只有拷贝游戏卡及廉价这两点了……

北通聪明卡

开发者：北通电子有限公司
官方主页：http://www.betop.cn.com
发售日期：2002年4月
配置说明：一个烧卡器及外接电源，一个128M卡带，驱动光盘，便携可充电池包及并口，联机线
售价：300元左右

假如你有100-300元

朋友们，在这个档次，我们到了GBA烧卡器的低线了。这个价位的烧卡器应该来说每个人都能拥有，这就是最近大出风头的GBA LINK。

的确，GBA LINK是一种很好的思路，它正如开发者名字电子DIY所含的意思一样，体现了玩家无穷的潜力。对此，我们只有两个字：佩服。

GBA LINK的宣传切入点是价格低廉。的确，它确实是市面上最廉价的GBA烧卡器系统。最主要的是，你可以只购烧卡器，而卡带完全可以用自己的D版卡改造。体验DIY的乐趣，同时又节省了大笔钱，好点子。不过似乎大家都比较懒，还是购GBA LINK全套吧。里面有改装好的卡带一张，可以直接使用，真卡大小，携带方便。

GBA LINK的使用也很简单。将GBA LINK的一端接到PC并口上，另一端接到GBA的通讯端口，再将卡带插入GBA中，运行程序，就可以进行烧卡或者DUMP游戏了。



←这套东西价格确实比较低廉。

GBA LINK的卡带有两个版本，一个是以前的64M，这个不会支持合卡。但支持一个GBA游戏+N个FC ROM或者N个FC ROM。但新版128M产品提供合卡功能，而且菜单支持中文名文件（这是目前EZ等都不支持的）。

而使GBA不用卡带玩FC游戏也是GBA LINK所特有的。实际上这是用到GBA的内存，再用POCKETNES，FC ROM 而言之。说来简单，却很实用。

总的来说，GBA LINK是一个不错的烧卡器，而资金又比较紧张，那么选择它绝对没错。

GBA LINK资料

开发者：电子DIY
官方主页：http://www.gbalink.net
发售日期：2002年9月1日
配置说明：一个GBA LINK，一张烧录软件光盘，一张烧录卡
售价：GBALINK/98元　64M改造卡/100元　128M卡/168元

后记

看到第4期电软上有人询问WSC的烧录器材，实际上这玩意确实存在，而且还比较硬派。是由AGBC的开发者祥辉工作室设计，台湾产，名为WSCS，对于WSC国产用户是个不错的选择，而网上也有全套WSC游戏下载。不过，就目前状况来说，要到电软上评测这个东西还不太合适。毕竟国内WSC用户是少之又少，请读者见谅。看以后有无机会吧！

烧录卡的出现为GBA提供了一个相当广阔的发展空间，它使许多原本不可能的事变为可能并成为现实，实为玩家之大福。不过，任何东西都没有绝对的好，也不会绝对的坏。你像烧卡器，虽说为我们玩家造福，但对游戏厂商却是一个不小的冲击。所以我希望有经济实力的朋友还是购买原版游戏为好。至于烧卡器嘛，就用来实现周边功能吧。

最后一言以蔽之，笔者希望大家在选购烧卡器时万莫盲目跟风，定当依自身经济实力做选择。用自己的有限资金买到。

最后，祝你烧卡路上一帆风顺！我们下期见！

PS：和GBA有关的问题，读者可到笔者的BBS（http://218.16.124.98/discuz/）讨论。

文：DieGame.com 红发二阶

VF4EVO
王者的游戏



去年的这个时候，我在互联网上看到了日本Virtua Fighter 4(以下简称VF4)格斗新世纪-凤凰诞生的一些对局，作为日本国民游戏之一的VF，加上全国大赛这样的规模，比赛精彩与否自然不言而喻，印象深刻的是决赛拿破仑（Jacky）vsセガール(Wolf)的对局，记得当时有些人看了录像都觉得拿破仑的Jacky用的比较无赖，甚至说根本不配拿“凤凰”这个称号，有些人觉得他只是运气好而已。那个时候我就想，全国大赛是从40000个参赛选手中进行最残酷的淘汰制比赛，如果没有两把刷子的话，根本就不可能进入最后的64强更别说拿冠军了。与此同时我也丢下玩了很久的KOF和SF33，在朋友们的指导下开始认真地玩起了VF。

那是我第一次接触VF，也是第一次接触3D格斗游戏，很多东西都觉得很陌生，深切地感觉到3D格斗和2D格斗是有着很大的区别的，好在以前在Pchome作版主时认识的朋友小晶那时已经是相当有名的高手了，便拜他做了师傅，慢慢地从系统、人物、招式开始摸索着各种VF中常见的东西。到现在为止每星期五都会按时去卢工（上海某著名游戏机房）报到。

去年暑假Virtua Fighter 4 Evolution（以下简称VF4E）登陆日本，11月小晶赴日留学，之后数天VF4E在卢工出现，我有幸成为上海第一个玩VF4E的人。今年2月VF4EverB登陆上海，今年3月，在格斗新世纪II全国大赛预选赛中看到ID为せった小晶（Akira）的玩家，狂喜之后更为师傅未能顺利通过预选而感到遗憾。

已经1年了，时间过得真快呢。



←这就是小晶出线的决定战。

Virtua Fighter 4 Evolution 战术指导

一、归根结底，一切都在“二择”和“逆二择”

在阐述这个问题之前先说一下VF对战中有利不利的这个概念，其实自己都觉得有些多此一举啦。

说到有利不利肯定要牵涉到招式的硬直时间，比如Jakcy的ハイアングルアッパーキック(33K)被防之后由于33K的硬直导致自己不利，而防住33K的便有利，又比如Jacky6P打中对方由于对方受到6P攻击硬直比自己长，所以这个时候自己有利，对方不利。

二择和逆二择便是在有利不利的条件下产生出来的，有利的一方对不利的一方二择，不利的一方对有利的一方逆二择。最经典的二择便是6P（大部分角色的肘攻击或其他中段技）和投技（或各种下段技），逆二择是处于上段状态（或位移）和处于下段状态。

刚才提到只有产生了有利不利才会有二择和逆二择，而任何时候都存在着有利不利的关系，2P点中对手自己有利接着出6P对方防住了自己不利，2P被对手防住了自己不利对方6P防住了自己有利。有利和不利的关系每时每刻都存在于每一场对局中。而VF中所有的战术问题都是由二择和逆二择延伸和展开出来的。

二、运用好“二择”和“逆二择”，提高攻防准确率

一直以来都存在着一种无聊的玩家，不是狂点2P便是选LAU在PPP（3PPP）之后上段下段给你猜一个。很多玩家都对这种打法嗤之以鼻，我觉得在VF中只要搞清楚有利和不利的关系，任何“无聊”的打法都是有办法破解的。对付狂点2P的玩家在他2P被你防住之后就是他不利，此时自己出2P、6P或者卯准了出大招都能击中对方，而对付LAU上下段乱猜这样的打法，在防住PPP（3PPP）之后第一时间选择上（中）段防御，如果对方不用中段K而打算用下段的话一定要比他快的出中段技，这样他就马上出摇杆晃了。

刚才举了两个例子只是想说明如果事先知道对手下一招出什么的话便可以在第一时间使用相克的招式了，当然大部分时候我们只能猜了，不过猜的准不准可以说是区别高手和菜鸟的分水岭了吧，也就是说一定程度上意识好坏决定胜负呢。

在写下面的部分之前谈一下VF中招式的相克性，众所周知VF中有三种属性的招式，分别是上段技、中段技和下段技。他们的关系是上段技克中段技，中段技克下段技，下段技刻中段技。一般来说都在判断了有利不利的状态之后分析对手下一招出什么后使用相克的招式。我们常见的基本连携：2P–6P便是在2P点中对手后对手也点2P，由于2P已经点中对手，自己有利，这时下面那个6P肯定会击中2P点到一半还处于下段状态的对手，而如果自己起先2P就没有击中对手而继续胡乱用下面那个6P的话便会被对手那个2P点中了。

如何提高对手出招判断的准确度是使用二择的关键，但是这方面没有什么值得写的，完全要靠玩家在实战中摸索。

在VF的对战中，有一种44之后出招的连携，

通常是先出招然后引诱对手跟着出招这时候自己已经44，形成对手招式出空的一种战术。

提供一些比较常用的44连携：

●Jacky：2P−44ビートスピンキック(P+KP)，2P−44ミドルキック（3K），2P−44スラントバックナックル（3P）

●Kage：2P−阴阳击（2中3P），2P−44风闪刃（3P），2P−44中蹴り（3K），PP4P−44旋蹴り（2K+G）

●Wolf：2P−44フェイスリフトキック(3P+K)，2P−44グリズリーラリアット（3K）

●Akira：2P－侧腿

以上说了这么多全是属于自己处于有利状态时的二择，而不利状态时的逆二择相对就单调了一点，大部分道理和二择相同，稍微有点逆向思维就能自己领悟了，如果再多在这里费笔墨的话就会有骗稿费的嫌疑了。

三、投技确认，没这么简单！

如果一个招式被防之后硬直超过8frame，这样就投技确认了，比如Jakcy的ハイアングルアッパーキック（33K），Wolf的ショートショルダー（46P+K）硬直时间都超过8frame，第一时间投技确认。但是投技确认并不意味着万事大吉，在VF4中同时解投数最多可以达到3个，就算是位移拔投也可以同时拔投2个，投技的成功率较以往大打折扣，而像Sarah，Jakcy等投技方向本来就很少的角色来说更显得吃亏。

在这样的条件下，诞生了慢出招这样一个技巧，既是在防住对方投技确认的招式情况下，故意不抓投，这样无论是对方直接解投还是位移拔投，都会产生致命的空档，这时再采取攻击力较大的招式予以还击。

现在在卢工高手对战投技确认的有时候都不抓，而对方有时害怕慢出招也不接投，出现了很短一段时间内大家都站着不动的有趣局面。

四、投技不确认是一把双刃剑

VF中有很多角色的主力技攻击力大，判定强，但是硬直却普遍小于8frame，这样一来投技不确认，就算招式被防后也只是不利而已，给防守一方带来很多苦恼。例如Akira的跃步顶肘（666P）、跳山崩捶（46P+K）Kage的阴阳击(2中3P）、风闪刃（3P）等，这些招由于硬直短的特点，成为角色的主力技。

但是无论如何防住这样的招式之后对方确确实实是不利了，于是又产生二择的问题了，既然投技不确认那对方也不会傻站着等你来抓，肯定会用一些强硬的连携来为自己开辟后路，比如Akira跃步顶肘－跃步顶肘，Kage的风闪刃－阴阳击，在自己不利的情况下还硬出招。这时候我们也不能看到自己有利就抓投，应该利用好仅有的数frame有利时间作出最合理的反击。譬如，对付Akira跃步顶肘－跃步顶肘时，应该在防住第一下跃步顶肘时最速还一个跃步顶肘，这样对方必中无疑。而对付Kage的风闪刃－阴阳击，则在防住第一招时最速还一个6P就能抵住之后的阴阳击而完全击中对手。

其实说到底还是二择逆二择的问题，只不过比较典型比较容易出现在对局中。

五、受身之后的攻防

受身之后自己非常不利，很多角色拥有强力的中下段全回旋技专打受身后位移拔投，而等自己站着不敢动的时候便冲上来抓投，的确让人感到十分头痛，这也是玩家成长过程中必定要经历和迈过的分水岭，只能自己去克服，这里说的只能帮助读者们找到一些感觉而已。

很多玩家受身之后不分析战局，不观察对手就直接采取位移拔投，或者在自己没有信心和把握判断对手下一步会做什么的时候用，其实这样是错误的！

真正的高手在受身完成的瞬间就开始分析对方之后会做什么，如果第一时间便预测出对方会冲过来投，那还位移拔投做什么？直接一个大招就上了，而第一时间判断对方用全回旋技打受身时，才应该乖乖地站在原地不动，判断失误的话慢慢锻炼自己的意识就可以！而如果为了安全起见每次都位移拔投的话那肯定成不了高手！

以上是笔者玩了1年VF之后的部分心得，下次如有机会会继续刊登一些个别角色攻略。欢迎大家访问我的主页：

http://www.DieGame.com



←小晶KO了对手，真让人感动。

看“格斗新世纪Ⅱ”录像有感

网上一直就有日本全国各地选手的入围决定战之录像下载。今天下载了一个“海盗鬼头”杰夫里稳杀“将军”段位称号的恶魔JACKY的录像，看得天语哇哇大叫，心潮澎湃，简直比看小晶的那场还要紧张。日本一些选手是值得尊敬的，VF最高 。

中国VF高手入围世嘉大赛



「バーチャファイター４エボリューション」セガ・オフィシャル全国大会
「格闘新世紀Ⅱ」概要

●日程　２００３年１月１１日（土）～２００３年４月上旬
店舗予選大会：１月１１日（土）～２月２３日（日）
約８００店舗／各店舗１名代表選出
エリア大会：３月１日（土）～３月２３日（日）土・日・祝日
全国決勝大会：４月予定

●参加費　お一人様１００円

●大会ルール　こちらをご参照ください。

東京１、２ エリア

エリア名	実施日	時間	店舗名	TEL	住 所 / 店舗代表者
東京1エリア	1月12日	14:00	宝島　高島平店	03−3935−5250	つちくも（パイ）『頑張ります。』
	1月13日	20:00	ゲームファンタジア荻窪	03−3220−4921	スプリガンBa（ラウ）『まったり進行でお願いします。』
	1月17日	18:00	ブランズウィックスポーツガーデン	03−5950−2920	歌舞伎町J（カゲ）『一つでも勝てるようにがんばります。』
	1月18日	16:00	ハイテクランドセガ立石	03−5670−6815	PKアキラ（アキラ）『次はサドンデスですか？』
	1月19日	13:00	タイトーイン綾瀬	03−3629−0610	スプラッシャー（ベネッサ）『がんばります。』
	1月19日	15:00	ピーアークJJ	03−3858−0137	無制限（レイ）
	1月19日	16:00	セガワールド鹿浜	03−3898−2704	みつお（ラウ）
	1月19日	16:00	プレイシティキャロット巣鴨店	03−3943−6735	土々呂（カゲ）『チームのみんなのためにもがんばります。』
	1月19日	18:00	セガワールド成増	03−5998−5040	チャイナ・ブルー（パイ）『辻メン　全国まで行きましょう。』
	1月19日	21:00	アドアーズ阿佐ヶ谷	03−3392−6231	ワカメ（アキラ）『キツかったけど頑張りますた！』
	1月24日	15:00	タイトー　ステーション　高田馬場	03−5272−9855	不動アキラ（アキラ）『のびのび戦いたいです。』
	1月25日	14:00	ゲームスポット21	03−3343−0010	B−1（ベネッサ）『大会中に名将へ』
	1月25日	18:00	アゼリア	03−3691−6618	かつ花（アキラ）
	1月25日	19:00	ツインスタージオスセガ	03−3260−7253	殺田（レイフェイ）『レイ・フェイ…愛してるぜ…』
	1月26日	14:00	新宿プレイランドカーニバル	03−3208−0125	Quattro（サラ）『ジェフリーは心の中に…。』
	1月26日	14:00	池袋プレイランドカーニバル	03−3987−1511	テキレツくん（アオイ）『ヌキだけには負けません』
	1月26日	15:00	タイトーステーション新宿	03−5362−5108	1stANGEL（アキラ）『がんばりまつ』
	1月26日	20:00	アミューズメントランド　ケンタゴン	03−5386−2460	セガール（ウルフ）
	2月2日	13:00	新宿スポーツランド中央口	03−3352−1637	江坂あきら☆（アキラ）『江坂じぇふりー☆って誰ですか？』
	2月2日	16:00	ゲームフジ亀有	03−5680−8893	団長（アキラ）『がんばります。』
	2月2日	19:00	新宿カーニバルプラザ	03−3209−5014	T．T（アキラ）
	2月8日	13:00	後楽園アミューズメントマシン・ミュージアム	03−3817−6179	ビトア（ジャッキー）『がんばります。』
	2月8日	15:00	タイトーイン　ランブルプラザ	03−5992−3326	小晶（アキラ）
	2月9日	13:00	ゲームワールド	03−3226−0395	ずんずん教の野望（レイフェイ）『ぜんぶ決め撃ち。』
	2月9日	13:00	タイトーインオアシスプラザ	03−3361−9080	ゴム蔵（リオン）『白鳥酒会は強いんです！』
	2月9日	13:00	モナコ十条店	03−3909−8113	東京都北区上十条2−30−8
	2月9日	14:00	イルパリオセガ	03−3983−2221	フォアグラウ（ラウ）『池袋☆kiss☆』
	2月9日	14:00	ゲームファンタジア大山	03−5375−9391	ゲソ（カゲ）『板橋ザンギ死ね』

↑旅日VF好手：小晶，是上海VF的带头大哥。他通过参加世嘉官方“格斗新世纪2”一举入围400强，更让日本高手对中国的VF水平侧目。这也说明上海街机市场繁荣。

FT2摇杆可以胜任VF



↑通过北京VF上级者BIG−MONSTER的推荐，天语入手了ASCII出品的PS系CVS2专用摇杆，主要用来玩EVO，以利苦修，早成正果。

由于版面有限，详细目录请到我们网站查询

凡网上购物者均赠送原版铁拳手办一个

河南闯关族电子电玩商行

网上查询与购物请登陆：www.chuangguanzu.com EMAIL: geqian@chuangguanzu.com



特好消息：为祝贺“闯关族”及“◈”成为国家认可的注册商标三周年，答谢广大新老客户厚爱，经公司董事会研究决定，作如下活动一：邮购本公司产品者可免费获得会员卡一张参加积分获奖。二：配合3.15，本店特举行让利酬宾活动。凡持会员卡的客户，可来本店查询积分领取精美礼品一份。三：闯关族如期举行特价酬宾活动部分产品低于市场价酬宾持会员卡者可获更大折扣。四：继续每日前十位消费者在享受特惠价同时，获得精美礼品一份。注：详细规则可登陆闯关族网站：www.chuanguanzu.com或见店内海报。

优惠套餐
PS2主机+弥塞亚完美直读+原装黑色类比控制手柄+日本原装环型发烧级电源+原装8M记忆卡+原装AV线+专用平衡支架，仅售2200元
PS2主机+弥塞亚完美直读+原装黑色类比控制手柄+PS2用一般电源+原装8M记忆卡+原装AV线，仅售2100元EZFLASH热卖中
GBA+原装进口镜面+透明皮套+电源+充电器+专用耳机+经典游戏一款，仅售580元。

主机量贩区
汇款地址：河南省郑州市金水区经八路11号院7号楼13号 收款人：葛谦 邮购热线：0371-3924564 邮编：450002
PS2-37000型限定版主机（原装蓝透振、AV线、原装支架、原装遥控器、电源线、全套不拆机） 2300元 邮费50元
PS2-30006R型、30007R型（原装黑振、AV线、电源线、最新弥塞亚直读、全套不拆机） 1900元 邮费50元
PS2-39001型（原装黑振、AV线、电源线、最新弥塞亚直读、全套不拆机） 1900元 邮费50元
PSone 102/101/103/100（主机、原装白振、电源、AV线） 550元 邮费30元
手掌机：GBASP/GBA/超薄GB 980/530/200元 邮费10元
X-BOX（主机、完美直读、原装手柄、电源线、AV线） 2250元 邮费50元
NGC主机、原装手柄 1500元 邮费30元
奥林巴斯眼镜电视（最新） 3300元（带邮费）
大好消息：河南省闯关族已取得GBA EZFLASH烧录器金牌销售商资格，货量多多、服务完善、欢迎选购
EZ128M卡+烧录器 480元（免邮费） EZ256M卡+烧录器 680元（免邮费）
本公司独自研发便携式液晶显示器，第三代现已上市！质优价廉！欢迎选购或查询，诚证各地代理商。



■ 河南闯关族已取得外星科技GB机及游戏卡河南总代理资格
产品质优质价廉，实行三包，省内代理正在招商迎加盟！
加盟热线：0371-6967363
■ 最新32M/84M/128M电脑U盘，质优价底，征各地代理
■ PS二手机9002、9003/7501 530/450元
主机、双手柄、AV线、电源、直读7000/5000 380元



GBA卡

鬼眼狂刀 48元	麻将风云（中） 48元	星之卡比 48元	三国志（中） 48元	实况6 48元	黄金太阳（中） 48元	铁拳 48元	魔法假期 48元
古墓丽影（中） 48元	炼金术士 48元	换装迷宫II 48元	金手指 125元	火焰纹章 48元	皇家骑士团(中) 48元	街霸 48元	GBA卡带邮费 10元
荣誉勋章 48元	电梯大行动（中） 48元	神枪手 48元	幽灵陷阱 48元	彩虹六号 48元	GT 30元	索尼克 48元	
幻想传奇 50元	危险地带 30元	光明之魂（中） 48元	V拉力3 30元	玛莉兄弟1/2 30元	GTA 48元	特鲁尼克 48元	
银河之星（中 50元	金太郎复仇（中） 48元	太空战士 95元	少年街霸3 48元	快打旋风 30元	铁鹰战机 30元	机器人大战A（中） 48元	
疯狂的士 50元	银河战士（中） 48元	黄金太阳2 95元	恶魔城1.2(中) 48元	风之少年 30元	沙罗曼蛇 30元	游戏王5/7 48/95元	
红宝石蓝宝石（中） 48元	机器人大战0（中） 48元	机器人大战R（中） 48元	成龙 30元	东尼滑板 48元	拳皇EX1.2 48元	哈里波特1.2 48元	

闯关族比例模型工作室现已对外开放，望广大模型爱好者给予支持 地址：纬五路11号水利厅大门口闯关族鑫隆商行 电话：0371-5942030

GB卡

石器时代精灵王诞生(中) 80元	星之海洋(中) 36元	第二/三/五次机战(中) 15元	太空战士4/8/10 14/14/35元	时空/大地(中) 20元	鬼武者(中) 25元	口袋红/黄/蓝/绿 13元	游戏王1/2/3/4(中) 18/30/13/25元
光明之子(中) 35元	仙剑奇侠传 48元	生化危机(中) 35元	洛克人X2 15元	牧场物语1/2/3/4 14/18/18/30元	超级机器人大战F(中) 15元	孤岛冒险1/2(中) 13/30元	
幻想人生(中) 35元	金庸群侠传 48元	傲视三国(中) 25元	风来西林(中/日) 45/30元		坏玛莉2/3 23元	红警(中) 30元	
迷失世界(中) 35元	数码水晶 18元	哈里波特(中) 45元	勇者斗恶龙1+2/3/4(中) 20/28/38元	三国志1/2 12元	好玛莉2/3 15元	鬼屋魔影(日/中) 40/48元	
笑傲三国(中) 35元	真三国无双 45元	拳皇96/97 11/14元		心跳体育/文艺 32元	吞食天地3(中) 15元	古墓丽影1/2(中) 30/50元	
特种部队-A计划(中) 35元	水浒神兽+数码 35元	拳皇99/2000/2001 20/25/30元	萨尔达中 15元	真女神转生(中) 15元	口袋金/银/水晶/钻石/翡翠 18元	越南战役2001 38元	

邮费一盘8元 每加一盘多2元

高达模型

PG
60625 新 1:60 PG RX-78-2 GUNDAM 790（特价）
75681 新 1:60 PG RX-178 GUNDAM MK2 980（特价）
MG
高达VER.KA RX-78-2 255
113781 1:100 MG MS-06F2 联邦军扎古
112818 1:100 MG 镜 GUNDAM 200
05569 1:100 MG 阿姆罗专用Z GUNDAM 240
05570 1:100 MG RX-77-2 钢加农 240
106042 1:100 MG 神 GUNDAM 200
100535 1:100 MG 闪光 GUNDAM 200
00572 1:100 MG GP-03S GUNDAM 280
109464 1:100 MG MS-06F2 扎古（新关节） 240
105273 1:35 MG 机动警察INGRAM3 240
72575 1:100 MG MS-05B 扎古1 200
48290 1:100 MG-06S夏亚专用扎古 200
77633 1:100 MG MS-07B 赖巴专用老虎 224



70068 1:100 MG RX-178MK2 GUNDAM MK2 泰坦斯 224
61364 1:100 MG RX-178MK2 GUNDAM MK2 联邦 224
48129 1:100 MG RX-78-2 GUNDAM 200
61220 1:100 MG GP-02 GUNDAM二号机 320
59766 1:100 MG GP-01FB GUNDAM一号机 240
57919 1:100 MG GP-01 GUNDAM一号机 200
77167 1:100 MG FAZZ 重装ZZGUNDAM 480
100567 1:100 MG MS-07B3 老虎改 240
78212 1:100 MG RX-93 υGUNDAM 400
100584 1:100 MG MSA-100 百式 360
108827 1:100 MG 东方不败——师匠 GUNDAM 224
72576 1:100 MG MS-09 陆战大魔 320
76371 1:100 MG RX-79G 陆战 GUNDAM 240
74440 1:100 MG MS-09R 宇宙用大魔 320
77634 1:100 MG EZ-08 GUNDAM 240
52673 1:100 MG MSZ-006 Z GUNDAM 240
107724 1:100 MG MSZ-006C1 Z匹斯 240

52969 1:100 MG RX-78-3 GUNDAM 200
70949 1:100 MG NT-1 GUNDAM 240
71869 1:100 MG RGM-79 吉姆 200
193907 1:100 MG RGM-79G 陆战吉姆 240
104021 1:100 MG AMX-004 卡碧尼 320
71420 1:100 MG FA-178 超级GUNDAM 320
100366 1:100 MG MS-18E 京宝矾 320
59290 1:100 MG MS-14 格鲁古古 240
HGUC
114213 1:144 HGUC PMX-003 THE-0 190
114207 1:144 HGUC FXA-05D/RX-178超级高达 160
76369 1:144 HGUC RICK DIAS 96
73329 1:144 HGUC AMX-011S扎古3改 120
74438 1:144 HGUC MSA-100 百式 120
75894 1:144 HGUC MS-07B 老虎 64
77071 1:144 HGUC RMS-106 高扎古 80
110534 1:144 HGUC RX-178 GUNDAM MK2 80

78209 1:144 HGUC MS-09 大魔 120
78213 1:144 HGUC GP-01FB GUNDAM 一号机 120
102407 1:144 HGUC RX-78-2 GUNDAM 80
103327 1:144 HGUC MSN-02 吉翁号 144
193908 1:550 HGUC GP-03D GUNDAM 武器库 120
107016 1:144 HGUC GP-03S GUNDAM 三号机 128
107720 1:144 HGUC MS-14FS 西玛专用格鲁古古 120
77635 1:144 HGUC MS-14F 绿勇士 96
73326 1:144 HGUC AMX-004 卡碧尼 120
77166 1:144 HGUC AMX-011 扎古3
56316 1:100 EW-1双头龙GUNDAM 144
57137 1:100 EW-2飞翼GUNDAM 160
57131 1:100 EW-3杜鲁基斯3 200
59767 1:100 EW-4重炮手GUNDAM 160
59769 1:100 EW-5死神GUNDAM 160
还有大量军事模型，SD高达BB战士详细目录请登陆我们的网站。
邮购MG模型将再享受九折优惠，所有模型均免邮费。

各地连锁店

金林市场A2044厅闯关族模型专卖店 电话：0371-6996122 联系人：葛先生
经八路北段闯关族游戏专营 电话：0371-3924564 联系人：葛先生
正兴街邮局马路对面闯关族 电话：0371-6967363 联系人：葛先生
庆丰街火车头体育场南50米郑州超群模型玩具 手机：13903821775 联系人：付炎
苑陵商场一楼1559档 电话：6933721 焦水河
友爱路批发市场130号 电话：13014616604 魏潮
郑州大酒店小商品城闯关族专卖 电话：0373-6760427 联系人：丁先生
新乡：闯关族二百货二楼A区18号 电话：0373-2048332、13017540416 联系人：周鹏



周口：荷花市场荷花仙子南10米路东2-1308勇乐电玩游戏专营店 电话：0394-8262203 联系人：张勇
平顶山：西沿河路西杨村联盟小学对面次世代游戏专营店 电话：0375-2908152 联系人：王先生
许昌：健康路对面银鹰科技模型店 电话：0374-4362663 联系人：郭盈军
许昌：光明路中段附8号 闯关族游戏专营店 电话：0374-3126034 13323996936 联系人：杨国杰
平顶山：建设路与中心路交叉口太阳城二楼闯关族 电话 0375-7895273 13071719237 联系人：李龙
安阳：安阳县公安局对面步步高专卖店 电话：0372-5937633 联系人：郑先生
焦作：学生路288号电玩基地 电话：0391-2934256 2935838 联系人：樊利强
开封：振河数码广场厅1付1号育隆电子(黑豹音像上楼即到) 电话：13837871684 联系人：樊建义
南阳：工贸北厅东门口闯关族 电话：0377-3155062 3301876 联系人：龚素珍
三门峡：和平路中段千禧音箱闯关族 联系人：张牧 电话：0398-2697277，2996919
南京：中央路47号三联电玩 电话：025-6633134 联系人：张先生
石家庄：工农路281号(四十一中对面)家用游戏机闯关族专卖店 电话：13582167006 联系人：刘明

郑重承诺：阁下在闯关族及各分店所够主机均有“闯关族”明显标志，均为原装正品，受法律保护，如遇质量或其他问题请拨打投诉电话：0371-6967363或13700881126联系 诚征各地经销商。闯关族经八路零售邮购总店地址：郑州市经八路北段11号院7号楼13号，电话：0371-3924564

资质号；1102231478329(1-1)

诚招各地经销商

中燕数码科技







PV400便携式VCD/CD/MP3 4英寸激光视盘机
(老款机型特价销售，数量有限，售完为止。)

操作说明：
可以数位品质播放影片光碟，卡拉OK光碟及MP3，互动式全动书影音光碟及音乐光碟(12或8公分)CD-DA，CD-R，CD-1，VCD1.0/1.1/2.0/3.0
内建可充电式锂电池，自动电池充电器
根据电池使用情况约180分钟的播放时间

标准附件：
音视/频频连线 交流电源适配器 片咕式遥控器 立体声耳机 充电电池组

技术规格：
视频格式：VCD格式，水平清晰度380线，TFT图像分辨率：800*480
信噪比：<=80DB 功耗：10W 尺寸：208*155*40mm 重量：0.72KG



PV800便携式VCD/CD/MP3 7.8英寸激光视盘机
操作说明 标准附件 技术规格同上

全国统一零售价1380元



赠品

PV电视信号接收器(需配视盘机使用)
购任何一款产品只需加10元即可获赠此产品
配合此产品即可收看电视节目，无线超强接收
可接连有线电视



新品上市

VCD/MP3/CD随身听
随机附赠控制器，交流电源，视频线及MP3歌库一套。
全国统一零售价230元

售后服务：产品质保三年，终身维修。京津地区已开通货到付款业务。
产品价格中已包括邮资，保险费。请来信者自备回邮信封及邮资。
厂址：北京市通州区永乐经济技术开发区F-21(此址请勿汇款)
汇款(通信)地址：北京78-27信箱 收款人：中燕世纪公司 邮编：100078
联系电话：010-87676667/67636085 北京地区现已开通货到付款业务

火星电玩 marsgame.com

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合寻求各地经销商
批发热线：028-88178037 传真号码:028-83361193
中国火星游戏网www.marsgame.com即将全新改版，敬请关注(新闻、邮购、时时更新)
本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉，质优、快速、专业的服务定能让你满意。
邮购价：VCD:3.8元/张，DVD9元/张，音乐CD:7.5元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)
会员价：VCD:3元/张，DVD8元/张，音乐CD:6元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)
邮购地址：成都市建设路邮局5A-199信箱2分箱 肖忠发(收) 邮编：610051
门市部地址：成都市新世纪电脑城4楼D5—D6 电话:028-85230945
邮购查询热线:028-83414399 投诉热线:028-88069212
邮购赠品：邮购金额达80元，赠送太八项链一根，80元以下赠送精美小礼品一份。
注：邮购请在汇款单附言上注明编号即可，如仍写不下，请在汇款后四天来电告知或发mail确定。

邮购会员卡——更多实惠等你拿！
- 一次购买50张VCD可免费获赠精美会员卡
- 购买会员卡70元/张，有效期1年
- 欲知详情，请到网站查询或电话咨询

快发MAIL
邮购及售后服务邮箱：service@marsgame.com
投诉邮箱：tousu@marsgame.com
批发业务邮箱：pifa@marsgame.com
市场部：market@marsgame.com

日本卡通DVD全面降价

9元/张（持会员卡8元/张）

关注火星网站 让我给你好看

D001 星辰细雨 1CD
D002 梦幻妖子 3CD
D003 暗黑天堂 1CD
D005-2 灌篮高手电影版 2CD
010-1 乔乔昌险 2CD
D014-2 G高达TV版 5CD
D014-3 W高达TV版 10CD
D014-7 Z高达TV版 6CD
D014-9 X高达TV版 5CD
D014-11高达马沙反击战 1CD
D014-30地球光.月光碟 2CD
D017-3 不思议游戏OVA 2CD
D025 饿狼传说 1CD
D029-1 橙露剧场版 1CD
D030 大运动会 2CD
D035 天空之城 1CD
D037-2 怪医秦博士OVA版 1CD
D058-5 樱花大战活动写真集 1CD
D076-1 真.孔雀王 1CD
D079-5 天地无用之遥远的思念 1CD
D082-2 超时空要塞加强版 2CD
D082-4 超时空要塞(太空堡垒) 3CD
D082-8 超时空要塞OVA版 1CD
D089-6 龙珠地球保卫战 1CD
D093 龙猫 1CD
D099 百变狸猫 1CD
D103 圣传 1CD
D111-4 秀逗魔道士TV版 II 3CD
D118-1 新世纪福音战士TV版 3CD
D123-4 浪客剑心追忆篇 2CD
D123-15 浪客剑心星霜篇 1CD
D131-2 罗德岛战记(英雄骑士) 3CD
D134 宫崎峻全集 6CD
D148-2 攻克机动队剧场版 1CD
D158-2 北豆神拳TV版(卷一) 7CD
D158-2 北豆神拳TV版(卷二) 7CD
D160 强殖装甲 II 2CD
D195-1 魔法骑士TV版 6CD
D209-1 吸血姬美夕剧场版 1CD
D209-2 吸血姬美夕TV 3CD
D225-2 宇宙骑士 II 1CD
D246-1 纯情房东俏房客TV版 3CD
D500-1 圣斗士剧场版全集 3CD
D500-4 圣斗士海皇篇 3CD
D500-5 圣斗士星矢黄金十二宫 8CD
D500-10冥王计划 1CD
D505-2 金天一OVA版 1CD
D505-6 金田一杀之深海 1CD
D507-1 日本动画歌集 I 1CD
D507-2 日本动画歌集 II 1CD
D507-3 日本动画歌集 III 1CD
D507-4 日本动画歌集 IV 1CD
D507-4 日本动画歌集 V 1CD
D513 魔法少年 1CD
D525 听到涛声 1CD
D526-5 太空战士10CG 2CD
D527 青之六号 1CD
D537 饿沙罗鬼 4CD
D548-2 魔术师奥芬 II 3CD
D552-1 海贼王发条岛冒险 1CD
D553 魔装机神 3CD
D558-4 街头霸王ZERO 1CD
D559-1 安达充大学篇 1CD
D567 快乐蒸气团 1CD
D572-1 地狱老师之神眉 1CD
D573-18 柯南瞳孔中的暗杀者 1CD
D573-92 柯南贝克街亡灵 1CD
D584-2 机动战舰OVA版 1CD
D593 GTO(麻辣教师)TV版 25CD
D605 枪神 6CD
D619-1 逮捕令剧场版 1CD
D626-1 白色猎人TV版 3CD
D628 大友克洋记忆 1CD
D639 封神演义 3CD
D647 午夜之眼 1CD
D651 神秘世界 3CD
D653 女恶魔人 3CD
D648-1 赏金猎人TV版 2CD
D648-2 天国之门 1CD
D649 星方武侠TV版 3CD
D656-2 守护月天OVA版 2CD
D661-1 高智能方程式赛车 4CD
D661-2 新世纪GPXTV版 4CD
D663-1 最游记TV版(卷一) 3CD
D663-1 最游记TV版(卷二) 3CD
D663-2 最游记剧场版 1CD
D665 超神姬 1CD
D674-1 魔卡少女樱第一部 8CD
D674-2 魔卡少女樱剧场版(一) 1CD
D674-4 魔卡少女樱剧场版(二) 1CD
D678-1 流星花园剧场版 1CD
D679 老人与Z 1CD
D680-1 机动警察 2CD
D680-2 机动警察OVA版 2CD
D688 霸王大系之龙骑士 1CD
D690-2 万有引力TV版 2CD
D711-1 天空艾斯嘉科尼TV版 3CD
D711-2 天空艾斯嘉科尼剧场版 1CD
D720 天使禁猎区 1CD
D724 爆笑吸血鬼 1CD
D728 魔神BTO 2CD
D731 女神侯补生 2CD
D735 安琪莉可 1CD
D741 飞天红猪侠 2CD
D773 苍之流星 3CD
D787 银装骑攻队 3CD
D796 恋爱白皮书 4CD
D806-1 游戏王TV版 3CD
D806-3 游戏王特别版 1CD
D809 美少女刑事 1CD
D810-1 变形金刚电影版 1CD
D810-4 变形金刚TV版 5CD
D811 月影兰 2CD
D814 暗之末衣 3CD
D821 人狼 1CD
D834-1 叮当猫电影版 2CD
D836 人造人间 1CD
D851-1 猎人TV版(卷四) 1CD
D862 机动天使 3CD
D864 咸蛋超人 1CD
D873 小魔女 1CD
D874 星之海洋 3CD
D877 黑街二人组 2CD
D889 妹妹公主 1CD
D904 新白雪姬传说 2CD
D910 血 1CD
D916 幻影天使 4CD
D922 棋魂 1CD
D923 通灵王 1CD
D926 无限的未知 1CD
D930 千与千寻 2CD
D934-1 网球王子TV版 1CD
D936 大都会 1CD
D942 电击作战 2CD
D954 新吸血鬼猎人 2CD
D958 名侦探福尔摩斯 3CD
D984 果酱少年1 1CD
D984 果酱少年2.3 6CD

各种游戏机配件，邮费10元/件

ZP-0001	PS光头	230	ZP-0031	PS2遥控器	28	ZP-0061	DC原记忆卡	98
ZP-0002	PS记忆卡1M	8	ZP-0032	PS2中摇杆	58	ZP-0062	DC组记忆卡	36
ZP-0003	PS记忆卡2M	16	ZP-0033	PS2 DVD分量线	15	ZP-0063	DC组振动器	18
ZP-0004	PS记忆卡4M	28	ZP-0034	PS2 AV线	10	ZP-0064	DC键盘	68
ZP-0005	PS组手柄	8	ZP-0035	PS2 S端子线	10	ZP-0065	DC中摇杆	68
ZP-0006	PS原手柄	18	ZP-0036	PS2小电源	28	ZP-0066	DC枪	58
ZP-0007	PS原振手柄	42	ZP-0037	PS2大电源	45	ZP-0067	DC电源	15
ZP-0008	PS组振手柄	18	ZP-0038	PS2包	38	ZP-0068	DC包	35
ZP-0009	PS透明手柄	12	ZP-0039	PS2金手指	88	ZP-0069	DC VGA	68
ZP-0010	PS飞行摇杆	68	ZP-0040	PS2枪	98	ZP-0070	SS记忆卡	68
ZP-0011	PS中摇杆	68	ZP-0041	PS2对打线	18	ZP-0071	SS加速卡	68
ZP-0012	PS金手指	25	ZP-0042	PS2手提箱	98	ZP-0072	SS组手柄	15
ZP-0013	PS制转	18	ZP-0043	PS2 AV分配器	58	ZP-0073	SS制转	28
ZP-0014	PS枪	58	ZP-0044	XBOX DVD分量线	15	ZP-0074	SF手柄	15
ZP-0015	PS手提箱	98	ZP-0045	XBOX AV线	12	ZP-0075	GBA套充	28
ZP-0016	PS显示器	620	ZP-0046	XBOX S端子线	12	ZP-0076	GBA放大镜	10
ZP-0017	PS电影卡	168	ZP-0047	XBOX转换器	58	ZP-0077	GBA灯	15
ZP-0018	PS包	38	ZP-0048	XBOX原手柄	280	ZP-0078	GBA包	15
ZP-0019	PS S端子线	8	ZP-0049	XBOX遥控器	320	ZP-0079	GBA保护外壳	10
ZP-0020	PS AV端子线	8	ZP-0050	XBOX方向盘	178	ZP-0080	GBA主机壳	48
ZP-0021	PS电源	15	ZP-0051	XBOX VGA	228	ZP-0081	GBA组合件	8
ZP-0022	PS手柄分叉	48	ZP-0052	NGC DVD分量线	15	ZP-0082	GBA对打线	8
ZP-0023	PS方向盘	118	ZP-0053	NGC S端子线	12	ZP-0083	GBA保护镜面	8
ZP-0024	PSAV分配器	15	ZP-0054	NGC转换器	38	ZP-0084	GBA金手指	148
ZP-0025	PS2记忆卡	128	ZP-0055	NGC组手柄	48	ZP-0085	GBA握杆	18
ZP-0026	PS2支架	12	ZP-0056	NGC记忆卡	105	ZP-0086	GBA皮套	5
ZP-0027	PS2光头	280	ZP-0057	NGC VGA	228	ZP-0087	GBA耳机	8
ZP-0028	PS2手柄分叉	48	ZP-0058	NGC无线手柄	380	ZP-0088	GBA电池盖	8
ZP-0029	PS2原装手柄	150	ZP-0059	DC光头	98	ZP-0089	GBC电源	8
ZP-0030	PS2 VGA	248	ZP-0060	Dc组手柄	36	ZP-0090	GBC放大镜	8

PSII、XBOX、GBA、NGC游戏软件 品种齐全，最新节目与日本同步

土星/PS/DC 游戏软件齐全

火星电玩广州批发部

游戏卡通匙扣	2
游戏卡通来电闪手机绳	8
日本游戏卡通大贴纸	3
游戏卡通扇子	3
日本挂历	7
日本游戏卡通5R相片	5
太八项链	10
太十项链	12
各种日本游戏卡通布画	8
各种日本游戏卡通T恤	28

以上产品均为批发价格，量大从优（请电询）

地址:广州市西堤二马路8号南太日用品市场2楼B68档
电话:(020)81010316,13332817299

www.marsgame.com

全力打造国内知名
游戏+动漫+数码网站
火星电玩—你我共同的家园！

MD新品区

邮费：30元/台

SONY R900	1380
SONY R910	1830
SONY R700	1270
SONY R909	1760
SONY N10	2400
SONY N1	2170
SONY E707	1300
SONY E505	1080
SONY E10	1960
SONY N707	1650
SONY N505	1510
松下 ST880	1370
松下 ST700	1160
松下 MT77	1830
松下 MT78	930
松下 MT180	950
松下 MT770	1970
松下 ST56	1280
松下 MJ51	1230
松下 MT191	1060
松下 R221	1580

更多更炫的CD机、MD机及配件请上网查询

日本名卡通动画精选（全彩面正版，日语发音，中文字幕）。特价：3.8元/片,会员价3元/片，继续提供VCD补单服务，补齐您VCD残缺部分，价格、邮费不变。以下目录均为VCD节目，DVD及CD节目请上网或电话咨询。

我要高达!

014-1 高达W-尽华尔兹2CD
014-2 G高达17CD
014-3 W高达17CD
014-4 高达08MS小队6CD
014-5 高达00803CD
014-6 高达00836CD
014-7 Z高达17CD
014-8 ZZ高达16CD
014-9 X高达17CD
014-10 高达F912CD
014-11 高达逆袭夏亚2CD
014-13 高达079TV16CD
014-14 MS08小队(完结篇)1CD
014-15 倒A高达25CD
014-16 SD高达G世1CD
014-17 V高达17CD
014-18 MS08小队米兰传说1CD
014-19 蓝色高达1CD
014-20 高达0083(剧)2CD
014-21 机动梦日记1CD
014-22 高达MTV1CD
014-23 兰色高达14CD
014-24 高达W战争回忆录4CD
014-25 G高达（剧场版）2CD
014-26 W高达杀人课2CD
014-27 ZZ高达（剧场版）2CD
014-28 X高达（剧场版）2CD
014-29 0079（剧场版）2CD
014-30 倒A高达（OVA）6CD
014-31 S高达4CD

559-1 棒球英豪一大学物语2CD
559-2 棒球英豪一最后冠军3CD
559-3 棒球英豪（TV）50CD
559-4 安达充H2外传21CD
559-5 风之速2CD
562-1 福星小子圣水奇缘2CD
562-2 福星小子爱星之恋2CD
562-3 福星小子情侣乐天2CD
562-4 福星小子求你说声我爱你2CD
562-5 福星小子鬼姬传说2CD
562-6 福星小子绮丽人之梦2CD
562-7 福星小子特别版1CD
562-8 福星小子阿渚的未婚夫1CD

960-1 银河天使队7CD
960-2 银可天使 II 3CD
961 青出于蓝胜于蓝11CD
962-1 拜托了老师12CD
962-2 拜托了老师（OVA）1CD

123-1 浪客剑心（特别篇）1CD
123-2 浪客剑心（TV）40CD
123-3 浪客剑心天空镇魂歌2CD
123-4 浪客剑心追忆篇4CD
123-5 浪客剑心未放映之迷藏1CD
123-6 浪客剑心逆刃刀2CD
123-7 浪客剑心明治剑客浪漫谭1CD
123-8 浪客剑心珍藏版3CD
123-9 浪客剑心人气排行榜1CD
123-10 浪客剑心四乃森仓紫1CD
123-11 浪客剑心濑田宗次郎1CD
123-12 浪客剑心相乐左之助1CD
123-13 浪客剑心剑技大全1CD
123-14 浪客剑心名胜全集1CD
123-15 浪客剑心星霜篇2CD

162-1 宠物小精灵（TV）26CD
162-2 宠物小精灵逆袭2CD
162-3 宠物小精灵爆诞2CD
162-4 宠物小精灵皮卡丘的寒假1CD
162-5 宠物小精灵体育对抗赛1CD
162-6 宠物小精灵皮卡与皮卡丘1CD
162-7 宠物小精灵结晶塔2CD
162-8 宠物小精灵口袋宠物小精灵（剧场版）1CD
162-9 宠物小精灵皮卡丘探险队1CD
162-10 宠物小精灵皮丘圣诞节1CD

500-1 圣斗士真红少年1CD
500-2 圣斗士最终战士1CD
500-3 圣斗士黄金苹果1CD
500-4 圣斗士海皇篇5CD
500-5 圣斗士黄金十二宫（TV）25CD
500-7 圣斗士北欧篇9CD
500-8 圣斗士神与神激战1CD
500-9 圣斗士冥王篇3CD

082-1 超一可有记得爱2CD
082-2 超时空要塞（加强版）4CD
082-3 超时空要塞 II 3CD
082-4 超时空要塞(TV)12CD
082-7 超时空要塞歌集1CD
082-9 超时空要塞D7（OVA）4CD
082-10 超时空7（第一部）13CD
082-11 超时空要塞7(第二部)11CD
082-12 超时空要塞爱丽斯2CD

005-1 男儿当入樽（珍藏版）2CD
005-2 男儿当入樽4CD
005-3 男儿当入樽（TV）35CD
069-1 X战记2CD
069-2 X战记（TV）21CD

507-1 卡通MTV精选 I 1CD
507-2 卡通MTV精选 II 1CD
507-3 卡通MTV精选 IV 1CD
507-4 卡通MTV精选 V 2CD
563-1 绝爱1CD
563-2 绝爱（OVA）3CD
680-1 机动警察（剧）2CD
680-2 机动警察(电)2CD
680-3 机动警察（OVA）4CD
680-4 新机动警察(OVA)8CD

573-1 柯南两大杀人事件2CD
573-2 柯南引爆摩天楼2CD
573-3 柯南黑暗组织女子2CD
573-4 柯南14番目2CD
573-5 柯南(TV)14CD
573-6 柯南世纪末魔术师2CD
573-7 柯南青山岗昌短篇缉1CD
573-8 柯南意味深长的音乐盒2CD
573-9 柯南阿兰的初步推理1CD
573-10 柯南八代10CD
573-11 柯南毛利小五郎2CD
573-12 柯南第十位乘客2CD
573-13 柯南超级杀人计划2CD
573-15 柯南黑天使的翅膀2CD
573-16 柯南本万刑事之恋爱物语2CD
573-18 柯南瞳孔中的暗杀者2CD
573-17 柯南太顺利的推理1CD
573-25 柯南对怪盗基德（工藤一新）2CD
573-26 柯南2001最新TV版10CD
573-27 柯南通向天国的倒计时2CD
573-28 柯南特别版一人鱼失踪记1CD
573-29 柯南暗黑组织之杀机2CD
573-30 柯南二十年后的杀机2CD
573-31 柯南月与星与太阳的故事1CD
573-32 柯南流水亭流出的杀意1CD
573-33 柯南鸟取蜘蛛屋之怪事件1CD
573-34 柯南少年侦探团消失事件1CD
573-35 柯南名家连续惨死事件1CD
573-36 柯南暗夜公爵1CD
573-37 柯南幽灵船1CD
573-38 柯南外交官杀人事件1CD
573-39 柯南体育俱乐部杀人事件1CD
573-40 柯南插画画家杀人事件1CD
573-41 柯南行动电话杀人事件1CD
573-42 柯南荷姆斯弗利克杀人事件1CD
573-43 柯南滑雪别墅阴影事件1CD
573-44 柯南雾天狗传说发生事件1CD
573-45 柯南歌南当红艺人杀人事件1CD
573-46 柯南维纳斯之吻1CD
573-47 柯南鸟取屋之怪解决篇1CD
573-48 柯南暗夜死角1CD
573-49 柯南死亡的復活1CD
573-50 柯南宝刀争夺战1CD
573-51 柯南性命交关的复活4CD
573-52 柯南被杀了四次的男人1CD
573-53 柯南没消失的证据2CD
573-55 柯南神秘乘客2CD
573-56 柯南公寓坠楼事件1CD
573-57 柯南英语老师VS西部名侦察2CD
573-58 柯南黑暗组织再会3CD
573-59 柯南十六人的怀疑者1CD
573-60 柯南怀古饭店神秘事件1CD
573-61 柯南通往迷宫的入口1CD
573-62 柯南被封印目墓的秘密事件2CD
573-63 柯南年幼的目击者1CD
573-64 柯南流水亭的玄机2CD
573-65 柯南工藤新一MY事件发生篇1CD
573-66 柯南红鬼村火节杀人事件1CD
573-67 柯南周一晚上七点半杀人事件1CD
573-68 柯南丧失记忆的美少女事件1CD
573-69 柯南仙人掌杀人事件1CD
573-70 柯南充满谎言的委托人2CD
573-71 柯南中华街的似曾相识2CD
573-72 柯南竞技场上无差别1CD
573-73 柯南迷样信息狙击事件1CD
573-74 柯南迷失森林中的光彦1CD
573-75 柯南咖啡厅馆突然闯入事件1CD
573-76 柯南龙神山坠落事件1CD
573-77 柯南本厅之刑事恋爱物语第四部1CD
573-78 柯南木菇熊与侦探队1CD
573-79 柯南孤岛的公子与龙宫城1CD
573-80 柯南孤岛的公主与龙宫城1CD
573-81 柯南本厅之刑事恋爱物语四 1CD
573-82 柯南复仇的海湾1CD
573-83 柯南战斗游戏的陷阱1CD
573-84 柯南警察手册遗失事件1CD
573-85 柯南警察手册丢失事件1CD
573-86 柯南迷宫的阴暗1CD
573-87 柯南迷宫的狂热球迷1CD
573-88 柯南毛利的冒充者1CD
573-89 柯南爱与决断的破碎1CD
573-90 柯南商业繁荣的秘密1CD
573-91 柯南新干线护送事件1CD
573-92 柯南汉姆.贝克街上的亡灵2CD
573-93 柯南爱与决心的破碎 1CD
573-94 柯面充满杀意的陶意教室1CD
573-95 柯南陷入网中的迷团1CD
573-96 柯南松江预兆连句十四番胜负1CD
573-97 柯南OK牧场的悲剧1CD
573-98 柯南屋形船震惊的钓鱼事件1CD
573-99 柯南红色杀意的夜想曲1CD
573-100 柯南法庭对决 II 菲对九条1CD
573-101 柯南危险的处方笺 II 1CD
573-102 柯南九个门大搜查 1CD
573-103 柯南超级汽车陷井 1CD
573-104 柯南诅咒的假面的冷笑 1CD
573-105 柯南在黑暗中传出的神秘枪声 1CD
573-106 柯南偶像们的秘密 1CD
573-107 柯南疗养森林的不在场证明 1CD
573-108 柯南酒窖密室事件 1CD

118-1 新世纪福音战（TV）13CD
118-2 新世纪福音战（剧场版）4CD
154-1 天空战记3CD
154-2 天空战记（TV）19CD

新碟推荐

311 推理之绊 2CD
312 推理美女讨伐二人组 2CD
313 绝对任务 2CD
314 钢琴少女 1CD
315 闪灵二人组 2CD
316 反乡战士 1CD
317 情感的约束 2CD
318 可可露图书馆 2CD
319 花羽联盟 2CD
320 玩戏 1CD
321 完美的恋情 5CD
322 钢铁侦探 2CD

062-1 幽游白书(剧场版)2CD
062-2 幽游白书(TV)38CD
062-3 幽游白书(电影版)1CD
062-4 幽游白书一大百科1CD
062-5 幽游白书一飞影之章1CD
062-6 幽游白书一幽助之章1CD
062-7 幽游白书一黑暗武术之事1CD

188-1 银河英雄传说新战争的序曲2CD
188-2 银河英雄传说银英（TV）55CD
188-3 银河英雄传说外传星之海洋1CD
188-4 银河英雄传说外传污名2CD
188-5 银河英雄传说外传朝之梦夜之歌2CD
188-6 银河英雄传说外传白银之谷2CD
188-7 银河英雄传说外传黄金之翼1CD
188-8 银河英雄传说外传英雄传说2CD
188-9 银河英雄传说战国群雄传18CD
188-10 银河英雄传说螺旋迷宫7CD
188-11 银河英雄传说外传千亿之星千亿之光6CD
188-12 银河英雄传说外传反叛者2CD

052-1 城市猎人一天才教授2CD
052-2 城市猎人一爱与连发枪2CD
052-3 城市猎人一百万美金1CD
052-4 城市猎人一海滩之战1CD
052-5 城市猎人一便衣女警2CD
052-6 99城市猎人2CD
052-7 城市猎人（OVA）5CD
058-1 樱花大战全集2CD
058-2 樱花大战（OVA）6CD
058-3 樱花大战（TV）25CD
058-4 樱花大战真人版4CD
058-5 樱花大战写真集2CD

更多VCD目录请上网或来电查询

674-1 库洛魔法使第一部14CD
674-2 库洛魔法使（剧场版）2CD
674-3 库洛魔法使第二部12CD
674-4 库洛魔法使被封印的卡片2CD
674-5 库洛魔法使延续篇7CD
674-6 新库洛魔法使剧(英文版)2CD

870 永恒传说5CD
877 黑街二人组9CD
889 妹妹公主10CD
896 恋爱季节7CD
918-1 莎木电影版2CD
918-2 莎木 II 4CD
922 棋魂39CD
923 通灵童子29CD
932 寄生前夜真人版2CD
935 吸血鬼猎人D2CD
936 大都会2CD
948 分身战士7CD
949 娇刀传9CD
950 高校女孩6CD

246-1 纯情房东俏房客(TV)9CD
246-2 纯情房东俏房客(剧场版)2CD
246-3 纯情房东俏房客(OVA)1CD
246-4 纯情房东俏房客景太郎2CD

111-2 秀逗魔道士（OVA）卷一2CD
111-3 秀逗魔道士（TV）第三部9CD
111-4 秀逗魔道士（TV）第二部13CD
111-5 秀逗魔道士（TV）第一部9CD
111-6 秀逗魔道士（OVA）卷二2CD
111-7 秀逗魔道士剧场版1CD
111-8 新秀逗魔道士1CD

089-1 龙珠Z之冥界超激战1CD
089-2 龙珠Z银河最强战士1CD
089-3 龙珠ZOVA大全集13CD
089-4 龙珠一地球保卫战1CD
089-5 龙珠一热血热斗1CD
089-6 龙珠一神龙传说1CD

宫崎峻

035 天空之城2CD
074 梦幻街少女2CD
093 龙猫2CD
099 百变狸猫2CD
106 风之谷2CD
110 魔女宅急便2CD
134 宫崎峻MTV1CD
245 幽灵公主2CD
506 岁月童话2CD
525 听到涛声1CD
531 再见萤火虫2CD
741 飞天红猪 2CD
762 红发少女安妮1CD
881 卡利奥斯托洛城2CD
930-1 千与千寻2CD
930-2 千与千寻2CD
930-3 千与千寻 II —猫的报恩2CD

509-1 生化危机2攻略1CD
509-2 生化危机2真人版2CD
509-3 生化危机3CG1CD
509-4 生化危机3真人版2CD
509-5 生化危机2002真人版2CD

575-1 星界之纹章7CD
575-2 星界之战旗5CD
575-3 星界之断章1CD
575-4 星界之纹章（特别版）2CD
834-1 叮噹猫（太阳王传说）26CD
834-2 太阳王映画恐龙2CD
834-3 太阳王宇宙开拓史2CD
834-4 太阳王秋季特别节目2CD
834-5 太阳王翼之勇者2CD
834-6 太阳王新学期特别节目2CD

708-1 乱马1/22CD
708-2 新乱马OVA3CD
708-3 乱马1/2热斗篇(第一部)6CD
708-4 乱马(第二部)7CD
708-5 乱马(第三部)7CD
708-6 乱马(第四部)7CD
708-7 乱马(第五部)7CD
708-8 乱马(第六部)7CD
708-9 乱马(第七部)7CD
708-10 乱马(第八部)6CD

684-1 足球小将世青篇5CD
684-2 足球小将小学篇7CD
684-4 足球小将欧洲篇8CD
684-5 足球小将3CD
684-6 足球风云1CD
684-7 哨声响起1CD
684-8 哨声响起时1CD

526-1 太空战士8代CG1CD
526-2 太空战士9代CG1CD
526-3 太空战士八MTV1CD
526-4 太空战士10（电影版）2CD
526-5 太空战士10CG2CD
526-6 太空战士（TV）8CD

017-1 不可思游戏（TV）19CD
017-2 不可思议游戏(剧场版)2CD
017-3 不可思议游戏延续篇6CD
017-4 不可思议游戏永光传4CD

954 新吸血鬼猎人6CD
959 人形电脑天使心17CD
964 全金属风暴16CD
968 寻找满月12CD
201-1 拳王97 2CD
201-2 拳王98 1CD
201-3 拳王99 1CD
201-4 拳王2000 1CD
201-5 拳王新99 2CD

552-1 海贼王（电影版）1CD
552-2 海贼王36CD
552-3 海贼王发条岛的冒险1CD
552-4 海贼王黄金大海盗1CD

长沙新世代

好消息：主机珍藏、机不可再失，独家新到日本转港积压全新DC主机(铁风扇+JVC光驱+Model)仅售590元(并送专用电源+任选碟片10张)(请欲购从速)

"新世代"郑重重申，本广告价格极其公正严明，实话实价，绝不以任何花言巧语以及各种不正当手段误导各玩友以达到其"暴利"的目的，我们严格遵循自己的经营原则，让每个玩友都能享受到游戏乐趣是我们一直坚持的目标，并一如继往。

(现因邮包多，故每日发货为中午、下午两次，款到即发，绝无半点拖延。) PSone贴心价原配制：550元

汇款地址:长沙市解放东路36号新世代电游(请勿忘邮费)收款人:李坚 邮编:410001 邮购热线:0731-4119826
投诉电话:13017191240 交行帐号:60142870643811901 建行帐号:4367422926170143221 收款 人:李坚

邮费：GBA主机10元，其它主机各20元；GBA卡、碟片、配件、攻略书等每次邮费5元；快件在原邮费基础上加10元。

DC 全新未开封日本版		梦游美国2001	24	D之食卓2(限)	34	2000奥运会	24	光明与黑暗	28	海豚	24
正版(非廉价美版)		VR战士3	19	世嘉拉力2	23	樱花大战4代	88	太空频道	27	鬼屋2	37
格兰帝亚2	12	大战略珍藏版	95	梦幻骑士(限)	45	心跳带原记忆卡	68	疯狂的士1代	34	麻雀大战	24
刀魂	12	梦幻小天使	25	恐怖公园	27	世嘉钓鱼	18	ES事件	38	弹珠台	25
街头涂鸦(极品)	28	F1方程赛车	24	地狱勇士(限)	35	青之六号	35	索尼克10年限定	20	梦幻之星限定版	36

GBA100%全新卡类(所有售出GBA卡均严格测试记录寄出,让您放心使用,万一还有问题三月免费必换,绝无二话)

勇者斗恶龙旅团之心极低价		口袋妖怪红/蓝中文版	42	麻将王中文	52	创造球会	38	洛克人Z	40
最终幻想战略版	87	魂斗罗	23	封神演义	42	实况足球6	38	恶魔城月之轮回中文	38
拳王EX2	39	街霸3	38	荣誉勋章	38	快打旋风	23	唐老鸭大冒险	41
世嘉拉力	38	世界传说换装迷宫	38	沙罗曼蛇	23	古惑狼	38	魔法假日	41
鬼眼狂刀	39	刀魂剑客	23	超时空要塞	38	索尼克	38	铁拳	38
洛克人EXE3	38	漫画地带	38	上海麻将	23	瓦里奥4	38	玛丽赛车	23
风之少年(128M)	87	星之卡比GBA	38	信长异闻	41	特鲁尼克大冒险	38	龙战士1/2	23
银河战士	39	空军三角洲	23	恐龙危机	40	露娜传说	38	三国志中文	38
忍(SEGA出品)	38	沉默狙击手	38	NBA2002	23	炸弹人故事	23	大泡泡龙	23
古墓丽影	39	J联盟2002	38	恶魔城白夜中文/日	38	火炎纹章	38	机械化军团	40
塞尔达传说三角力量	39	樱国之魂	23	黄金太阳Ⅰ中文/2代	44/87	V拉力3	23	超魔界村R	23
指环王双塔(128M)	87	玛丽3耀西岛/2/1代	23	风之少年Ⅰ、Ⅱ	23	沉默的遗迹	38	龙珠Z	38
海贼王ONEPIECE	38	街霸2	38	光明之魂中文/日	38	皇家骑士团中文	42	拳王EX	38
真女神转身光/暗	38	传说的斯塔菲	38	机战A中文、R、OG	38	洛克人EXE2	40	罪恶格斗	38
口袋妖怪红/蓝宝石	38	正邪幻想曲	38	新钻地A	38	彩虹6号	40	蜘蛛人(电影版)	38

维修 本部集经营与维修于一体，维修实力相当雄厚，本部发现许多邮寄维修的主机，本身为单一故障、但许多玩友因自行乱拆、乱焊、或有病乱投医，造成新的故障，如将其寄往本部，记一次性修复如新，并免费清洗机体，既省钱又可靠。何乐不为。(邮寄维修请注明详细联系方法，故障原因，我们会主动联系)

配件类： GBA卡记忆电池/屏幕盖/摇杆/2、4对战线	2.5/7/7/7/9	DC制转/VGABOX/方向盘(带手排档)	25/49/165
充电器/可调白光灯/贴膜/镜面/电视接收器	16/15/4/4/325	DC全新JVC光头/电机/数据线/驱动板	88/23/9/52
竖包/护套/卡盒/单独电池板/电池盖(注明颜色)	12/5/1.5/10/8	DC AV线/S线/风扇/驱动开关	12/13/29/8
原装包/耳机/带扣/硬包/透明包/1200mA北通充电器	33/5/3/13/5/24	DC键盘/原装半透明鼠标/电话线5米	60/45/17
8合1件套/20合1件套/北通四合一摇杆/中文金手指	42/56/29/120	DC正宗原装光枪/记忆电池/光头托盘	85/4/19
EZFLASH128M/放大镜	430/10	PSⅡ原装光头(保证期三个月)/三用VGA	345/230
PS、PSone原装/组装普通手柄/PS专用跳舞毯2代	23/5/60	PSⅡ原装/组装手柄/AV线/分量线/S线	118/30/12/16/8
PS、PSone原装/组装振动手柄/5.6寸彩色显示屏	48/18/435	PSⅡ方向盘/PS2精装铝箱/200W铁盒电源	148/85/45
PS、PSone记忆卡/制转/4分插/大摇杆(双震)	8/19/30/67	遥控器/5.1声道光纤线	25/75
PS、PSone绝对原装全新光头(保证期半年)	205	四分插/竖支架/制转/原装记忆卡	47/13/25/125
PS、PSone原装全新激光管/物镜/光头顶帽/润滑油	16/9/12/7	复位出仓信号线/光头数据线/VGABOX	27/30/215
PS、PSoneAV线/S线/PS、DC、SS电源/导电胶	8/8/13/1	完美直读芯片(30000-30006R)(绝无焊点具体电询)	160~240
保护电阻/电机/齿轮(8件套)BA5977驱动片	7/8/15/33	SS原装JVC新光头/驱动板	90/75
光头支架/光头数据线/延长线/电机线	45/15/4/4	SS直读IC/制转/4M加速卡/AV线/8M记忆卡	55/25/65/8/59
PS、PSone直读IC(附图)/电源板总成(原/组)	25/27/45/30	手柄/导电胶/十字架/电源板/原装无线手柄(双)	9/2/2/34/125
AV分插器/金手指卡(全中文)/光头托盘	18/22/20	NGC原装/组装手柄/专用电源/XB美版手柄	175/45/90/95
DC原装/组装手柄/图像芯片6258	70/25/140	太8、太10项链/腰表/打火机烟盒/闪光表	15/55/35/65
DC振动包/4M、2M记忆卡/原装VMU	18/24/20/95	太10情侣表/皮带/戒指+钥匙扣+手链	72/45/30
DC原装电源板/手柄插槽/DC大摇杆(双震)	42/48/72	合金装备打火机/太 10 精品碟包(全钢)	17/38

GBA全彩攻略书		塞尔达三角力量	12	指环王1+2	13	合金装备(厚)	15
最终幻想战略版(厚)	15	恶魔城白夜	12	胜利11人	12	寄生前夜1+2	16
口袋红兰合集	12	沉默遗迹	12	**PS全彩攻略**		最终幻想8(厚)	21
真女神转生	12	魔法假日	12	生化123合集(厚)	16	最终幻想9	15
世界传说+银河战士(合)	15	火炎纹章	12	龙骑士传说	14	纹章传说(厚)	14
黄金太阳1/2	12	露娜传说	12	北欧女神(厚)	19	永恒传说(超厚)	19

"新世代"以经营GB卡起家,众目经典GB卡、GB彩卡百余种,种类丰富。因版面有限,品种及品种价格敬请电询!!

长沙火炬

DC正版再次大降价!!
长沙市解放东路22号 邮编:410001
收款人:闵炼南 电话:0731-4156067
E-mail:cshjdz@163.com

银行汇款可当日发货：建行:4367422926170020122 工行:9558801901100269313 交行:60142840646677708 户名:闵炼南

全新正版,批发电询		太空频道5	24	大战略永久珍藏版	115	沙锤	26	超时空要塞M3	30
青之六号	35	梦游美国	20	樱花大战 2	150	威力网球	22	摔角限定版	24
梦幻之星Ⅰ限定版	35	法拉利赛车	20	樱花大战 3	84	炼金术士限定	32	棒球2K1	18
梦幻之星Ⅱ	65	F1 方程式赛车	22	樱花大战4限定	82	杀人事件 3CD	40	钓鱼	22
街头涂鸦	22	世嘉拉力Ⅱ	20	刑警 202AVG	26	格兰蒂亚Ⅱ	11	滑雪	18
VR战士3	16	疯狂过山车	20	光明与黑暗	28	格兰蒂亚限定	26	橄榄球	12
D之食卓Ⅱ4CD	39	三藩赛车	32	死亡之屋 2	32	索尼克Ⅰ	11	高达在线	15
海豚	20	水上电单车	24	电脑战机	26	索尼克Ⅱ限定	18	麻将/围棋	15
神机世界Ⅰ	25	GT 赛车限定版	28	心跳带原装记忆卡	75	世嘉运动会	22	雷电战机	25
刀魂Ⅱ	11	病血	32	温泉Ⅱ2CD	25	NBA2K	20	每次邮费5元,快件15	

GBA:560元,SP:低价,PS239001:1920元,PSone:620元,美版DC(全新原装):750元,邮费10/10/20/20/20元,快件加10元

毁灭	41	古惑狼Ⅰ/Ⅱ	41	金太郎复仇日/中	41/43	信长野望	41	F14 战机	24
魂斗罗	24	洛克人 Z	41	黄金太阳中/英日	46/41	信长异闻录	41	变形战机 R	24
恶魔城日/中	40/41	蜘蛛人	41	黄金太阳 Ⅱ	88	大战略Ⅱ	41	超时空要塞	41
恶魔城Ⅱ日/中	40/41	超魔界村R	24	炼金术士玛莉	42	皇家骑士团中,日	41	GTⅡ, GTA	41
炸弹人红,蓝	41	羊之心情	41	萨尔达传说	41	游戏王4,5,8	41	GT, V 拉力Ⅲ	24
快打旋风	24	七龙珠	41	口袋红蓝日/中	41/43	游戏王6,7	88	玛莉赛车	24
风之少年1,2/3	24/86	洛克人与佛特	41	口袋红蓝时钟日/中	43/45	寂静岭	41	越野拉力赛	41
俄罗斯方块	25	逆转裁判Ⅰ,Ⅱ	41	幻想水浒传	23	古墓奇兵日/中	41/43	世嘉拉力	40
玛利奥 1-4	24	沉默狙击手	41	洛克人Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ	41	幽灵陷阱	41	银河战士日/中	41/43
泡泡龙新旧合集	24	传说的炸弹人	41	哈利波特Ⅰ,Ⅱ	40	死亡弹珠台	41	指环王Ⅰ,Ⅱ	41/86
携带电兽红，蓝	41	街机怀旧合集	24	沉默遗迹日/中	41/45	幽灵夺还屋中	30	通灵王Ⅱ,Ⅲ	41/86
索尼克Ⅰ,Ⅱ	41/86	转转乐园	41	机战A中/日	41	复仇之忍者	41	鬼影狂刀	41
绿色兵团	23	街霸Ⅱ,Ⅲ	41	机战R,0中/日	43/41	机械化军队	41	梦幻之星	41
坏马莉日/中	41/43	铁拳	41	自制机器人GX	41	棋魂Ⅱ/NBA	86/24	荣誉勋章	41
彩虹六号	40	拳皇EX,EXE2	41	光明之魂日/中	40/41	众神三力四剑	48	海贼王	41
钻地小子Ⅱ,A	26/41	罪恶格斗 X	41	真女神转生	41	足球小将	41	陆行鸟乐团	41
东尼滑板Ⅱ	41	银河之星	41	樱国之魂	24	胜利11人 A/2	41	最终幻想战略版	86
上海麻将	24	星之卡比	41	火焰文章	41	创造球会	41	流星花园 中	30
职业麻将	41	特鲁尼克	41	数码宝贝中	30	漫画地带	41	心跳祝福钟声	41
麻将风云中	43	正邪幻想曲	40	数码暴龙	24	网球王子Ⅱ	86	世界传说	45
大富翁	24	换装迷宫Ⅱ	41	魔法封神	41	电梯大战日/中	41/43	犬夜叉	43
元素大战	45	龙战士Ⅰ,Ⅱ	23	三国志中,日	41	空战雄鹰	24	**每次邮费5元,快件15**	

精修各类主机,8年专业修理经验,为你的主机迅速排除故障,邮寄修机本店告知价格征得同意后再汇款取机,无效不收费!

EZFLASH128/256M,GBA-NGC连接线,耳机	430/650/16/6	PSone原装光头,记忆卡,原/组装专用电源	198/8/35/25
电池盖+导电胶+2专用起子,记忆电池，屏幕盖	13/3/8	PSone原配振动手柄 ,中文金手指卡,S线	68/45/10
冷光放大摇杆盖四合一,2/4头连机线,扣带	28/8/10/3	PSone原/组振动手柄,普通手柄,手柄延长线	42/18/5/5
600/1200mA高效充电器,可调荧光灯,护套	20/26/15/7	原/组电源板,5组AV叉,四分插,制转	35/25/50/28/18
电视接收器,中文金手指， TV转换器	350/128/260	原/组装AV线,直读IC,光头顶帽/齿轮	12/8/25/12/14
布包,卡盒,贴膜,镜面,精致竖包	12/2/4/4/40	原装激光管,原装物镜,手柄导电胶,变压器	15/8/1/15
SP:专用变压器,耳机线,包,贴膜	15/25/16/5	光头支架,电机,保护电阻,进口润滑油(盒)	30/10/8/8
PS2、XB、GC三用VGA,制转,主机挎包	235/25/65	光头数据线,数据延长线,电机线,5977IC	15/5/5/40
8M记忆卡索尼产/授权产,原/组装遥控器	145/120/170/25	DC原装/九成新光头,原装手柄,原装钓鱼杆	100/80/60/55
9成新光头,光头数据线,光头塑料平衡杆	280/35/20	DC原装飞行+格斗遥杆,Modem,VGA,导电胶	75/40/40/2
横竖支架,竖支架,遥控支架四分插3合1	35/10/85	组装手柄,2/4M记忆卡,振动卡,风扇	28/22/28/20/20
分量线,复位出仓信号线,原/组装电源板	15/25/200/120	原装AV线,组装S线,制转,变压器	10/12/28/15
原装/高仿真/法拉利手柄,退镗振动大枪	120/75/35/92	原装电源板,原装驱动板,驱动开关,5986IC	45/50/8/12
名牌/200W铁盒电源,四分插,中文金手指卡	35/45/45/78	光头带座总成/主电机,数据线,手柄延长线	125/20/9/6
铁拳4原装摇杆,对战线,S线， 手柄插口	260/15/10/80	SS:JVC,三洋光头,4M加速卡,制转,AV线	86/100/65/25/8
配件邮费每次5元，快件15元,快件10天左右可到达		直读IC,8M记忆卡,手柄,导电胶,十字架	55/75/9/2/2

专业邮购 北京信宏威达游戏集团

汇款地址：北京100077信箱5分箱 收款人：信宏威达
邮编：100077 咨询电话：010-87251022/66/88



GBA 490元 | PS2完美直读 1620元 | XBOX完美直读 1820元 | PSONE 480元 | NGC 1380元 | MP3/CD/VCD/随身听 399元 | 新款GBA SP 790元



GBC彩机 350元 | GBA128M烧录器+卡 360元 | GBA电视接收器 230元 | 头戴液晶显示器 890元 | 美版DC 620元 | GBA摄像头 320元 | 便携液晶电视 380元

CASIO彩色液晶触摸式笔记本电脑

功能简介

原装进口、现在购送原装皮套、手写笔、锂电池、充电器、手机(电脑)连线、GB游戏。免邮费！同类产品国际市场售499美元以上。(数量有限欲购从速)

790/套

1. 数码照相机功能——60万像素,可加背景、修改
2. MP3功能——任意下载，中文显示歌名
3. 掌上图书功能——图书浏览,自动翻页,任意下载
4. GB游戏功能——兼容市场上所有GB游戏
5. FC模似器功能——自带模似器，电脑下载
6. 无线收发E-mail——可插入图片
7. 掌上商务通——具备掌上PDA所有功能
8. 手写笔输入——中英二种字体识别
9. 连接手机发送自拍照片——支持彩信业务
10. WindowsCe系统——具备电脑所有的功能
11. 录音功能——最长储存一小时录音
12. 记事本、计算器、Execl功能、换算器
13. 卡拉OK功能——合成录音播放
14. 数码摄像机功能——最长可摄录30分钟
15. 电影功能——兼容MP4，MPG格式电影



信宏威达集团独家代理价



特价套餐

A：PS2套	39001主机+完美直读+双振柄+记忆卡+支架+遥控器+游戏	1790元
B：GBA套	主机+充电器+包+GBA卡任选两盘	590元
C：PSone套	主机+便携液晶屏+充电电池+双振柄+8M记忆卡+游戏	820元
D：SS套	全新JVC土星+双原装柄+记忆卡+加速卡+游戏	370元

套餐邮费40元单机30元GBA及配件10元

DC-MP4解压卡 99 DC中文上网器 190 PS2原装记忆卡 118 90万像素日本原装相机 490

特价3D立体电子眼镜100元免邮费

其它

规格：12×8×3cm，重380g，银白，银粉双色可选。保修：三个月包换，一年保修，终身维修。诚招各地经销商，批发专线：13051007188

全中文操作界面，本机自带4M内存，内存插口可外加内存。内置一体式充电锂电池，一次充电可使10小时以上。中文说明书。

可选配件：16M/32M/64M/128M内存(买卡免费赠送游戏、图书、歌曲)390/490/590/790元电脑读卡器190元,系统光盘、游戏、恢复光盘90元。

现在购买，免费赠送:手机号码查询系统，电子钱包，方位查询系统税控系统，五笔输入，英文朗读，口袋DOS

声明：本商城所售二手货均为九成新，收购、交换价按本商城售价的80%执行。商城所售商品邮费一律20元/件。

PS2 30006/30000/39001(完美直读、双振柄、8M记忆卡、支架、游戏)	1250元	WSC/WSS神奇天鹅(均送卡)	370/220元
NGC松下DVD(双手柄、记忆卡)	1550元	任天堂N64光碟机/超任SFC光碟机/SNK光碟机(送所有游戏)	880/430元 /320元
DC原装美版机(双原柄、记忆卡、振动包、游戏)	450元	DC / PS / SS拆件机	80元
PS /PSone/PS VCD 5903(双振柄、记忆卡、游戏)	350/420/360元	MP3/VCD/CD 随身听(防震、线控耳机、MP3歌库)	290元
GBA(送卡)	370元	便携液晶电视(4寸，可接任何游戏机)	330元
NGC(手柄、电源)	990元	PSone 便携液晶屏	300元
3DO(双手柄、游戏)	320元	PC原装罗技方向盘	280元
SFC主机+32M磁碟机(双手柄、游戏)	300元	PS2/PS双人震动大摇杆	150元
GBC/GBP/GB/GG/SEGA游牧民手掌机(均送卡)	280/140/110/250/300元	SONY原装CD(线控耳机)	280元

关注网站您将得到意外的收获

◆SS主机全新+原装3D手柄+摇杆+30张软件=400元（主机三月包换，一年保修，在本月内购买免费赠送原装VCD卡一个）



长沙火星

网站：www.mars-game.com

邮购．批发．零售 维修

为了感谢广大客户的支持，本店一律以批发价邮购，让利给客户，因编幅太小，不能一一刊登，您可在网上查询（包裹，汇票，商品图片，行情等），另有众多16位卡、8位卡价格10元至40元，GB、GBA、PS、PS2彩色攻略12—20元/本，PS小本攻略2元/本，节目单（包括配件）免费函取（自备信封邮票），PS、DC、SS碟片10张以上3元以下5元，DC.SS.PS黑碟，每张10元，10张以上8元；PSII 5张以上6元，以下8元；XBOX碟15元/张。欢迎邮购。
街机新动向：DC转换器可玩256个游戏，每套400元，DC原版碟鬼屋2/200元，VR特警2（无须升级，直接代换即可）250元/套，僵尸复仇120元跳舞机改枪机、格斗擂台升级费200元；承接各种大型模拟机维修升级。

重点推荐：1. PS2直读任何型号都可以安装并附送高清晰改机图，附送改机线每套200元；2. XBOX微软直读不须任何跳线，直接代换，安装最简单，每片100元（任何机型通用）。英国直读需改23条线每套60元；3. PS2全中文金手指已到货（任何机型通用）100元/套，可做AR2引导；4. PS2全区播放DVD影碟引导碟40元；5. 超任原装动感手柄20，3DO原手柄20；6. PS2台湾精装碟25元/张；7. NGC生化危机0原版（附送记忆卡）430元，数量有限。一、新到SS收藏碟，带全彩封面品种与原来节目单相同。每张5元；二、奥林巴斯62寸立体投影眼镜，可接任何游戏主机，每幅30000元其它型号电询；三游戏音乐CD、卡通VCD，品种繁多，CD每张10元，VCD每张3元，节目单可上网查询及来信免费函取；四、PS2中文金手指已到货（任何机型通用，必须主机改了直读才可使用，并且不管在任何主机上，及任何改机芯片用此金手指卡，都可运行D9的游戏碟及修改密码）每套80元；五、生化危机3故事漫画大全20元。

主机类

PS2 3901、30007原配制 +2.1A直读+高档电源 + 5张碟 = 2000元
PS2 30006、30004、原配制 +直读 +高档电源 + 8张碟 = 2000元
小型PSOne100、102、103型号为B+原v振手柄+Av线+原装电源+10张碟=700元（免费保修1年）
世加16位MD+双手柄+Av线+电源+制转=90元（卡带上千余种，文字卡一律35元，其它类型卡20元）
NGC原配制颜色（橙、黑、兰）自选十Av线十原手柄=1480元 GBA 560元 GBASP 1000元
小型PSOne100、102、103型号为A原振手柄+Av线+原装电源+10张碟=600元（免费保修3个月）
XBOX加微软直读+电源+Av线+原装手柄=2050元（如加英国直读1950元）

PS2原版区

忍 380	钟楼3 450	郑问三国 100	格兰蒂亚 120	NBA2002 120	云斗罗 350	新宿24小时（带立体摄像头）300	雷格亚传说 200
宿命传说 420	阿尔戈斯战士 390	生化维罗尼卡 200	VR战士4 130	实况足球六 420	实况足球俱乐部 100	太十国际版 290	恐龙危机3 200
SD高达G世纪NEO 420	无尽沙加 450	实况足球终极篇 150	猛将传 300	卡通王国 120	异道传说 350	网球2K2 150	鬼屋者2 300
拳王2000 370	合金装备2(实体) 390	心跳回忆3 300	王国传说 320	零 250	湾岸赛车 120		

PS2二手原版碟（限量） 合金装备180元 双星100元 鬼屋者1美版200元 铁拳4 200元 绝命都市90元 实况足球5 100元 美版保镖 200元 恐龙危机3 100元

XBOX全新原版： 李小龙200元 世界大都会赛车150 战斗房车 180元 街头喷射小子体验版15元

限量发售PS2全新原装原封

铁拳TT 70	生与死 98	太空频道5 70
海豚 70	GT赛车3代 80	空中飞行表演 70

高价回收 薄GB/120；厚GB/50；彩GB/250；GBA/320；PS1001型5000型/200元；PS5501以上型号/260 ；PS旧光头/30元（要求：GB液晶无损坏，PS至少能读1张碟）

GBA卡类

	逆转裁判 41	黄金太阳II(128M) 85	龙战士I，II，III 23	Z．O．E 41	坏玛莉（日/中） 41	蜘蛛人 41	炸弹人红，兰 41	沙罗曼蛇 23	VR拉力III 23
太空战士战略版 85	真.女转身光之书 41	皇家骑士团（日/中） 41	游戏王4、5 41	鬼武狂刀 41	超音鼠I/II 41/85	叮当 41	钻地小子I、A 23/41	迪士尼足球（128M） 85	头文字D 23
口袋红/蓝宝石 日/中43/58	真.女转身暗之书 41	光明之魂(日/中) 30/41	游戏王6，7（128M） 85	魂斗罗 23	洛克人1，2，3 41	拳皇EX /EX2 41	大富翁 23	实况足球5，6 41	职业电单车 23
萨尔达传说 41	指环王I 41	火焰文章（中/日） 41	大战略II 41	快打旋风 23	洛克人（黑） 41	真人快打（128M） 85	俄罗斯方块 23	足球特大号 41	越野摩托车 23
古墓丽影 （中） 41	指环王 II（128M） 85	三国志（中/日） 41	幻想水浒传 41	成龙 23	古惑狼I、II 41	铁拳 41	巴斯钓鱼 35	J联盟足球 41	救世英雄 41
哈利波特2 48	银河战士 41	恶魔城1（中/日） 41	魔法假日 （中/日） 41	风之少年I、II 23	蚯蚓战士 41	火爆拳击 23	上海麻将 23	实况足球6口袋版 41	魔法封神 41
化装迷宫2 41	正邪幻想曲 41	恶魔城2白夜 中/日 41	沉默遗迹 （中/日） 41	风之少年RPG 45	雷曼 41	街霸2，3 41	麻雀风云（中） 48	育成足球 41	怪兽公司 23
黑暗遗产 41	毁灭战士（128M） 85	机械人大战A 中/日 43/35	银河之星 41	狙击手 41	机器猫 41	罪恶格斗X 41	太空战机R 41	X-滑板 23	心跳回忆 41
星之卡比 41	狂野丛林 30	机械人大战R 中/日 48/41	流星花园 23	玛莉兄弟1，2，3 23	超魔界村R 23	七龙珠 41	超时空要塞 41	NBA篮球 41	特鲁尼克大冒险2 41
樱国之魂 41	关键报告 41	机械人大战 O中/日 48/41	电梯大战 41	玛莉4（中文） 41	寂静岭 65	泡泡龙 23	雷鸟战机 30	GT 赛车II 41	信长野望 41
黑色细胞 41	黄金太阳 中/日 45/41	梦幻之星合集 41	魔介村 23	玛莉赛车 23	蝎子王 41	死亡弹珠台 41	F14战斗机 23	Q版赛车 23	中央大陆战记 41
							空战雄鹰2 23	GTA2 41	怪兽之门 41

DC原版碟(全新原装，均有现货，批发价另议，超过5张以上免邮费)

莎木1 200	东京巴士（限定版） 90	樱花大战1 100	火爆拳击(限定版) 25	花札 15	格兰蒂亚2 12	超时空要塞M3 32	太空频道5 30	J联盟足球 50	哥斯拉 25	F1方程式赛车 25	英雄大作战 50	世加运动会 60
莎木2 240	格兰蒂亚2（限定版2CD） 30	樱花大战2 120	火焰圣母(限定版) 40	麻将 15	超音鼠I 12	超钢战纪 25	龙角骑士 40	VR战士3 20	恶魔召唤师 40	极速赛车 25	粘土人 35	J联盟特大号2代 80
阿卡蒂亚（限定版） 400	心跳回忆+限定版记忆卡 85	樱花大战3（限定版） 85	7月（JULY） 100	学级王 20	超音鼠II 12	C21特警（AVG） 30	街头涂鸭 25	机械人大战a 60	不可思议的迷宫 25	水上电单车 25	马加罗英雄 50	魔法小樱 30
大战略（限定版） 120	超音鼠II(限定版)+金币 20	樱花大战4（限定版） 90	刀魂 12	黑之魂 30	D之食卓2(4CD) 38	将棋.围棋.跳棋 12	恋爱物语2CD 40	梦幻天使 40	电脑战机 30	水上竞艇 40	西风狂诗曲 80	悠久之梦 50
白剑（限定版） 45	梦幻之星I（限定版） 40	樱花花组大战（限定版） 45	海豚 25	森巴舞 20	阿卡蒂亚 240	黑白棋.五子棋.	井上凉子 20	阳光少女 40	突击队 25	火爆赛车 30	世加加加 30	佐藤由香 60
基连野望(限定版) 200	梦幻之星II 60	樱花限定版音乐CD(2CD) 80	世嘉钓鱼 20	森巴舞+沙锤 200	僵尸复仇 100	国际象棋 12	春雨曜日 23	王国传说 40	清色宝贝 25	十项全能 25	上海麻将 30	霸王战纪 50
福音战士(精美扇子、铜画)100	梦幻骑士（限定版） 40	樱花3 / 4体验版 10	钓鱼+鱼杆 80	神机世界 30	VR特警2 100	橄榄球.高尔夫球 12	超能力大战2012 15	棉花小魔女 35	梦游美国2001 25	赛马 20	圣灵机 50	兰丝冒险 50
NBA2K1（限定版） 100	杀人事件ES（.限定版） 45	樱花附照 25	高达 15	能量网球 25	鬼屋2 40	数码森林 12	VR射手足球 80	地狱战士 15	法拉利赛车 25	出租英雄 80	空中舞曲F 80	JJ冒险 80
GT赛车（限定版） 35	炼金术士(限定版，送公仔) 35	拳击2000（限定版） 30	AIR 20	NBA2K篮球 25	大战略 120	北海道 12	足球特大号 100	剃刀战士 30	世嘉拉力2 25	钻地小子 80	火剑战士 60	战国丸 30

配件类(EZ-FLASH 湖南总经销 128M--430元；256M--650元；XG-FLASH 128M--400元，256M--640元)

GBA超薄可调灯(自动感应)/夜光屏/电视转换器 35/165/300	PS2 GT III方向盘/力反馈方向盘 145/240	PS C4977，C4507场效应管/原装透镜绕阻一体化 20 /40	XBOX原装记忆卡/分量线/S端子线/美版遥控器 265/195/200/250	SS 3D原装手柄/组装手柄 40/9
GBA仿原装厚镜面/保护膜/保护套/机壳 8/5/7/40	PS2电源90W/200W铁盒/250W铁盒 30/45/85	PS原装激光管/电容/物镜/光头润滑油 15/5/8/7	XBOX组装手柄/S端子线/分量线/RGB线 45/15/15/15	SS光头JVC/三洋/AV线 88/100/8
GBA车充/冷光管/二头/四头对战线 20/10/8/10	PS2主板（元件均有）/发光管/数据线 200/40/30	PS/SS两用街机大摇杆/双震大摇杆 45/60	XBOX手柄延长线/ PS转XBOX手柄转换器/300W火牛 20/55/45	SS三洋/JVC驱动板/直读IC 70/70/55
GBA挂包/腰包/手提包/硬包/旅行包 8/9/8/14/25	PS2中文金手指/复位出仓信号线 70/ 25	PS主电机/小电机/传动齿轮（8件） 8/20/14	DC原装光头/光头十座/组装手柄 86/130/25	SS原装电影卡/内存/图像芯片 100/30/80
GBA高效套充 200毫安/600毫安/1200毫安 15/20/28	PS2铝合金手提箱/记忆卡不锈钢盒 80/15	PS四分插/制转/S端子线 28/18/10	DC原装手柄/原装枪/原装鼠标 55/70/30	SS原装光线枪/电源板/制转 50/30/25
GBA中文金手指/收音机/扩音器/吊带绳 126/20/30/5	PS2风扇/手柄插槽/原装电源板 50/80/150	PS光头驱动IC BA5977FP/BA6398FP 30	DC原装飞行格斗摇杆/原装钓鱼杆 80/75	SS原装摇杆/遥控大摇杆/两用街机大摇杆 40/60/45
GBA白光灯/伸缩灯/蛇头灯/鹰灯/可调灯 10/15/18/25/15	PS光头翻新（效果跟全新光头相当） 60	PS保护电阻（无图像，声境，无振动，记忆失灵） 10	DC原装振动包/组装振动包/上网卡 50/18/40	SS普通原装手柄/导电胶/十字架 30/2/2
GBA卡盒/放大镜/摇杆/卡记忆电池/耳机 2/10/12/5/10	PS，Psone翻新光头/全新原装光头（一个月包换） 150/200	PS原装手柄插槽/光头托盘 导电胶：1 60/12	DC原装记忆卡/原装AV线/S端子线 60/10/12	SS 真8M记忆卡/记忆电池 75/8
GBA/GBC/GB/GB（厚）导电胶 20	PS，Psone原装记忆卡 30/25，Psone5.6液晶屏 550	PS原装/组装电源板 35/25	DC组装2M/4M记忆卡/金手指卡/风扇 18/24/45/30	SS 1M/4M加速卡/金手指 30/65/60
PS2全新原装光头/拆机光头（注明机器型号） 400/260	PS原装南梦宫光枪/手柄延长线/AV分插器 100/5/17	PS，Psone无线耳机/直读IC 50/25	DC震动手柄/格斗手柄/大摇杆/方向盘 30/35/68/150	超任全新原装动感手柄/3DO原手柄 20/20
PS2全新原装手柄/组装手柄/四分插 100/25/46	PS震动枪/退膛枪/电机线/飞行摇杆 55/80/5/50	Psone充电器/改机/免改机VCD卡 99/150/185	DC组装光线枪/手枪/光头驱动片（BA5686） 60/55/20	精品：太八，十闪光表/情侣表/腰表/变色表/座表55/85/45/45/40
PS2全新原装8M日版/美版 记忆卡 140/120	PS原装鼠标/原装AV线/PDA 35/8/85	PS 北通方向盘III代/手握式方向盘 105/65	DC制转/完美VGA/原装电源板 25/35/45	精品：皮带表(燃烧战车)/ 卡通表/怀表/情侣单表 40/20/40/40
PS2原装5.1声道光纤线/制转 80/25	PS，Psone组装/原装普通手柄 5/18	NGC，XBOX，PS2，PS VGABOX 245	DC光头数据线/驱动开关/手柄插槽 9/8/50	精品：烟灰缸/烟盒火机烟缸三合一/顶链，刀，戒指套装 12/45/20
PS2原装/组装 S端子线/原装/组装 分量端子线 80/15/15/175	PS，Psone组装/原装震动手柄 20/43	NGC原装手柄/记忆卡/AV线/S端子线 265/115/165/165	DC手柄延长线/导电胶/光头托盘/电机 5/1/20/20	精品：太8，10记事本/ CD盒(碟包)/ 开瓶器/文具盒 30/25/10/20
PS2原装支架/太10闪光支架/普通横竖支架 40/35/10	PS1M/2M/4M/北通真8M记忆卡 8/18/30/70	NGC原装分量线/仿原装手柄/显示屏 165/45/640	DC VCD摇控器/VCDMP3播放器/键盘 90/10/50	精品：太八，十钱包/打火机/顶链戒指钥匙扣套装 20/15/20
PS2法拉利手柄/驱动IC5815，6664 40/35	PS大/小格斗手柄18/10 Psone原装/组装电源 35/25	NGC组装分量线/ S端子线/ RGB线/ AV线 12/12/12/12元	DC电源/原装光头驱动板/保护电阻 15/40/10	精品：原装奥林巴斯54英寸视频眼镜（高清晰，高声效） 3200
PS2原装/组装 遥控器/遥控手柄 140/25/180	PS，Psone中文金手指卡 25/50	NGC 4M/8M/16M/32M/64M 记忆卡 30/40/50/60/70	DC图像驱动芯片（6145，6258） 140	
PS2震动退膛大枪/震动手枪/VGA 95/75/215	PS光头支架/数据线/延长线 30/15/4	XBOX原装日版手柄/美版手柄/日版遥控器 275/100/230		

邮费：配件，卡，碟不管您邮购多少邮费一共5元，快件15元，主机邮费一律20元。（批发除外），邮购汇款地址：湖南省长沙市解放东路28号火星电游 收款人：李宗文 邮编：410003，汇款帐号：建行：4367422926780052622 工行：1901600008644358 交行：60102850649473206 收款人：李宗文 邮购查询电话：0731—4132527 吴小姐：邮购维修部电话：0731—4127175 投拆电话13873117079李先生 广州批发电话13826141906

北京瑞明兴隆游戏服务中心

诚征各地加盟 店批发、零售、维修、邮购

休闲假日别徘徊

快到瑞明兴隆来

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！本月二手GBA＋自选卡＋充电器＋电源390元。

好消息 本月掌机以旧换新GB薄机＋360元=GBA彩机
GB薄机＋190元=GBC彩机
GBC彩机＋280元=GBA彩机
GBA彩机+680元=GBASP夜光彩机 免邮费

本服务面向全国大量按市价60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴换PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。求购二手主机请电询。

本月特价：GBA＋GBA卡带（任选）＋GBA高效15小时充电器＋七彩腰包＋GBA专用耳机＋GBA专用卡盒＋GBA原装贴膜＋GBA皮套＋GBA高亮度灯690元（绝不事后补款，配件少一赔十）
GBA豪华套机：GBA（日）橙、黑主机＋GBA卡带＋GBA128M刻录卡＋GBA原装金手指＋GBA高效15小时充电器＋七彩腰包＋GBA专用耳机＋GBA专用卡盒＋GBA原装贴膜＋GBA皮套＋GBA高亮度灯1180元


任天堂128位NGC游戏机 价格1450元

39000型限定版（粉蓝灰）2480元 39000型原机配1680元

DC原装美版780元 DC组装日版580元

PSONE100/103单机580元 PSONE100/103套机750元

GBA金银限定版主机490元 GBA(日)橙、黑限定520元 GBASP(限)主机+最终幻想战略版980元/1880元

微软XBOX中文版1880元 微软XOBX主机(美版)＋原版游戏1850元 微软XBOX主机(日版)＋原装遥控器1890元

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

PS2 39001（30001、39002、39004、30006、30007）＋双振动手柄＋美塞亚完美直读＋原装8M记忆卡＋原装S端子线＋原装大电源＋PS2支架＋DVD游戏 2050元

游戏配件（免邮费）						
	PS2手柄4分插 120	DC VGA 60	DC MD模拟器 30	FF10/FF8精装怀表 95/115	FF10/FF8 ZEP打火机 35	合金装备笔盒 40
PS2.NGC.XBOX专用VGA 330	PS2原装40G硬盘 1780	DC FC模拟器 30	GBA电视接收器（带电源） 480	FF10/FF8项链＋戒指 35/25	FF10/FF8烟盒 35	樱大战烟盒 40
PS2原装分量端子线 270	PS2原装光头（拆机） 480	DC GB模拟器 30	GBA－EZ－FLASH256M刻录卡 750	FF10/FF8夜光手表 75/65	合金装备烟盒 40	樱大战火机 48
PS2原装8M记忆卡 170	GBA－EZ－FLASH128M刻录卡 490	DC SFC模拟器 40	GBA原装金手指 190	FF10/FF8情侣表 130/120	合金装备火机 48	樱大战笔盒 40

本店经营回收二手正版软件，以旧换新，也可以旧换旧，其它NGP及WS正版卡带请电询

PS2三国无双3/限定版 420/1450	PS2ICO中文版 180/10	PS2幻想水浒传3 320/10	X—BOX三国无双2 440/10	NGC封神演义 320/10	DC樱大战4 230/10
PS2三国无双2＋猛将传白金限定版 690/10	PS2封神演义2 360/10	PS2最终幻想X（国际） 320/10	X—BOX合金装备本质 420/10	NGC实况6加强版 420/10	DC梦游美国2 60/10
PS2星之海洋III 450/10	PS2VR4进化版 390/10	PS2真三国无双2 320/10	X—BOX幻魔鬼武者 390/10	NGC赛尔达 390/10	DC世嘉拉力2 60/10
PS2鬼武者 150/10	PS2VR4 90/10	PS2三国无双2猛将传 320/10	X—BOX飞龙 450/10	DC索尼克2(限定版) 80/10	DC世嘉GT 60/10
PS2实况5加强版 90/10	PS2生或死2加强版 150/10	PS2旧世界遗产 150/10	NGC玛莉奥聚会4 420/10	DC风来西林 90/10	DC VR网球 60/10
PS2樱花大战(限) 850/10	PS2实况6 加强版 450/10	PS2格兰蒂亚2 160/10	NGC阳光玛莉奥 420/10	DC刀魂 60/10	DC第5频道 60/10
PS2樱花大战 450/10	PS2异度传说 390/10	PS最终幻想9 280/10	NGC VR射手3 280/10	DC格兰蒂亚2 60/10	DC梦幻之星 150/10
PS2合金装备2本质 390/10	PS2鬼武者2 350/10	X—BOX生或死III 330/10	NGC生化危机 420/10	DC火焰圣母 90/10	DC死亡之屋2 60/10
PS2最终幻想X－2 470/10	PS2维罗尼卡 290/10	X—BOX信长野望之岚世纪 430/10	NGC生化危机0 420/10	DC D之食卓2 90/10	DCNBA2K 45/10

GBA配件及GBA经典卡带 其它GB卡详查其它广告价格

GBA配件 价格/邮费	GBA配件 价格/邮费	GBA卡带 价格/邮费	GBA卡带 价格/邮费	GBA卡带 价格/邮费	GBA卡带 价格/邮费	GBA新卡介绍 价格/邮费
GBA配件全家福（15件套） 180/5	GBA盔甲 45/5	GBA洛克人ZERO 58/10	GBA信长野望 58/10	GBA玛丽奥2 35/10	GBA街霸ZERO3 58/10	GBA最终幻想战略版 98/10
GBA充电器＋电源 35/5	GBA摇杆 10/5	GBA大战略 55/10	GBA快打旋风 35/10	GBA黄金太阳2(128M) 98/10	GBA火焰纹章 58/10	GBA指环王双塔(128M) 98/10
GBA高效15小时充电器 95/5	GBA彩装贴膜 25/5	GBA炸弹人 45/10	GBA风之少年 35/10	GBA索尼克 58/10	GBA封神演义 58/10	GBA超级忍 55/10
GBA专用耳机 40/5	GBA专用卡盒 5/5	GBA钻地先生 45/10	GBA皇家骑士团外传(中) 58/10	GBA魔法假期 58/10	GBA光明力量 58/10	GBA索尼克2 95/10
GBA组装贴膜 18/5	GBA扩音器 25/5	GBA蜘蛛侠 55/10	GBA幻想水浒传 58/10	GBA龙战士2 35/10	GBAGT2 58/10	GBA幻装迷宫2 58/10
GBA原装贴膜 45/5	GBA车载充电器 40/5	GBA大富翁 45/10	GBA机器人大战a 55/10	GBA特鲁尼克大冒险2 55/10	机战R 58/10	GBA狙击手 38/10
GBA对战线（2条） 30/5	GBA玛里奥 35/10	GBA钻地先生A 58/10	GBA纯情房东俏房客 95/10	GBA机战A中文版 58/10	三国志（中文） 58/10	GBA口袋妖怪蓝(中) 58/10
GBA对战线（4条） 45/5	GBA瓦里奥 58/10	GBA GTA 55/10	GBA Z·O·E 48/10	GBA大战略 55/10	死亡弹珠台 58/10	GBA口袋妖怪红(中) 58/10
GBA专用灯 15/5	GBA玛里奥赛车 35/10	GBA游戏王5 60/10	GBA实况世界杯 55/10	GBA黄金太阳（中） 58/10	V拉力3 45/10	GBA魂斗罗 35/10
GBA放大镜＋灯 30/5	GBA黄金太阳 55/10	GBA恶魔城之白夜(中文) 58/10	GBA罪恶工具X 55/10	GBA游戏王6 95/10	游戏王7（128M） 95/10	GBA机器人大战OG(中) 68/10
GBA透明皮套 15/5	GBA龙战士 35/10	GBA口袋J联盟足球2 63/10	GBA拳皇EX2 63/10	GBA银河之星 58/10	魔法假日(中文) 55/10	GBA超时空要塞 48/10
GBA七彩皮套 20/5	GBA恶魔城 50/10	GBA沙龙曼蛇 35/10	GBA铁拳 58/10	GBA炸弹人2 55/10	风之少年2 35/10	GBA真女神转生 58/10
GBA七彩腰包 35/5	GBA恶魔城（中文） 58/10	GBA寂静岭 95/10	GBA七龙珠 58/10	GBA泡泡龙 55/10	机战R（中文） 58/10	GBA星之卡比 58/10
GBA七彩挎包 35/5	GBA街霸 II X 55/10	GBA哈丽波特 55/10	GBA实况2002足球 58/10	GBA黑色细胞 58/10	大战略2 58/10	GBA玛莉奥3 48/10

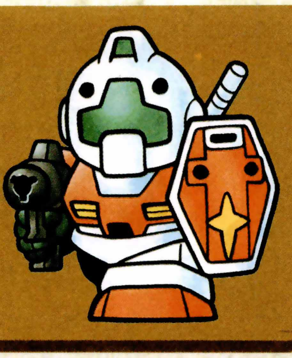
店址及汇款地址：北京市西城区南长街12号 邮编：100031 由于广告截稿时间早，部分价格有变化，请谅解！
电话/传真(010)66054729 邮购咨询电话：13051327889 收款人：赖伟涛 本公司现招聘营销人员(限本市18—22周岁)
乘车路线：1路、4路、52路、57路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘5路西华门站下车北走20米路东或从北海乘5路西华门下车，南走100米路东



读者大人投稿的正式版

绝对隐藏 秘技天地

五花八门，乱七八“招”



本期秘技的会长提示：

1.阅读时请按从左到右，从上到下的顺序，严禁挑食。

2.严禁为了验证秘技而专门入手对应主机和软件，之后引起的不良反应本会概不负责。

3.严禁相信以上两条……

XB 死或生沙滩排球

游戏推荐度:5	秘技实用度:7

●隐藏要素及个人心得

1.直接跳到结局：

完成一次游戏后，再开始，你可以马上在游泳池或旅馆里选“LEAVE TOMORROW”，就可以直接跳到结局。

2.隐藏音乐：

你可以打开两个隐藏歌曲：1HOW CRAZY ARE YOU（Meja演唱），2IS THIS LOVE（Bob Marley演唱）条件：完成一边游戏。

3.额外道具：

疯狂给以一位MM送礼，完成游戏后再重开，选那位MM，你原先给他的礼物会保留。

4.额外金钱：

在DOA3的生存模式中，例：选TINA打，你赢得越多，你在DOAX中开始时的MONEY就越多。

5.MM最喜欢的礼物：

Ayane：Peridot，Beauty Treatment，Marrons Glace，Shuriken

Christie：Turquoise，Tomato Juice，Steering Wheel，Collar，Animal Prints

Helena：Garnet，Blancmange，Seaworld Ticket，Dolphin Brooch，Dolphin Clock，music or opera items

Hitomi：Emerald，Sachetorte，Frying Pan，Microwave，Recipe



←图为日本街头玩家们冒雨排队等待沙滩排球发售的情景。

Kasumi：Amethyst，Strawberry Millefeuille，Crystal Ball，Tarot Cards，Shuriken

Lei Fong：Diamond，Chinese Dessert，Aroma Pot，Panda，Oreial swimsuits，stuffed toys，diamonds

Lisa：Ruby，Cherry Pie，Research Book

Tina：Turquoise，Prototype Xbox，Sapphire Brooch，Lobster，Crab

6.PLAYBOY泳衣：

猫耳朵是没地方买，不过Panther（泳衣名）带猫耳朵。我认为很难看，不过倒还有趣。

7.最喜欢的颜色：（送泳衣时用的）

Ayane：深紫色	Christie：黑色
Helena：白色	Hitomi：天蓝
Kasumi：粉红	Leifang：柠檬黄
Lisa：深红	Tina：青绿

8.买衣服：

按X键MM会告诉你她以前买没买过。

——北京 LULU

星尘大海：没有做不出的游戏，只有想不出的秘技。

GBA 火炎的气息2

游戏推荐度:6	秘技实用度:6

●游戏中的小秘密

火炎的气息2中，有一个伙伴，叫阿斯帕，他的战斗特技是召唤花草，《电软》去年第六期中曾经说过其作用不明，不过经小弟研究，他的一般画面中是使地上开花，而若在斯坦的故乡哈兰多城那片地方，到敌人时画面中会出现两个类似仙人掌的东东，这时使用召唤成功的话这两个仙人掌将会爆炸，攻击力不小，妥善使用对游戏有很大帮助。

——江苏 吴坤

星尘大海：玩了火炎的气息V才发现原来CAPCOM也是个求新求变的公司。

GBA 星之卡比·梦之泉DX

游戏推荐度:8	秘技实用度:7

●隐藏游戏

通关一次后，在小游戏中会增加BOSS战这一选项，可挑战打败过的所有BOSS（难度超高呀！）

●使用美塔奈托

要求以100%开发度通关两次，这样在小游戏中增加另一项选项，可以使用美塔奈托公爵进行游戏了（注：第二次通关必须选开始游戏的第二项）。

——广东 郑瑞斌

星尘大海：注意，GC版卡比就要现身，粉红小球在行动。

GBA 古惑狼赛车A

游戏推荐度:7	秘技实用度:6

●摆脱红色计时炸弹箱子法

众所周知，无论是单人玩的过关模式或是双人玩的对战模式中，踩到红箱子后会很吃亏，倒计时时车速减慢，又会被对手甩掉一大截……！

经过本人多次验证，在撞到红箱子时，及时多次按L1（赛车跳越键）可把正在倒计时的箱子甩在身后，变成立即爆炸的箱子！！！

——河南 范开

星尘大海：经过本人多次验证，这样做会影响后方对手情绪。

GB 口袋妖怪·金、银

游戏推荐度:9	秘技实用度:6

●精灵相互学习招数

(1)每逢捉虫大会，带上至少3只精灵(一只会飞天)，把飞天精灵放在最前，想学招的放在第二(以下称A)，被学的放在第三(称B)。

(2)进入大会，与工作人员对话，进入比赛，再走进房子，与工作人员对话，答不。用飞天飞出公园，A与B调位。

(3)再回公园（注与哪门工作人员对话应从哪门进入），工作人员问是否完成答是。

(4)公布成绩后，会发现A与B同样图标，用一个升级果给A用，把A与头精灵调位，到草地遇精灵，把敌打败，可见到A又升一级，就会把B的招数全部学会。以上方法，有个别例外，那也好办，带上涂鸦狗，在遇上想学的招数的精灵，如鲁基亚，用涂鸦把招记下，再把涂鸦狗当B，按以上方法就行（如果图标想还原，把变化的精灵寄在养殖夫妇那里，再取回，用电脑复制即可再用）。

用以上方法，把皮卡丘当A变成B为本会学冲浪的精灵，后用技巧冲浪让皮卡丘学。再还原，COPY搞定，再次开机，在水边用皮卡丘冲浪，会发现水面图标……

——广东 李少钦

星尘大海：观一叶可知天下，见“金银”可明“红蓝”。

PS 魂之利刃

游戏推荐度:7 秘技实用度:6

●调出隐藏角色

在EDGE MASTER MAST模式用希肯费而得，打完BOSS找到第11把剑可选出黑暗的希肯费而得，苏菲蒂亚打完BOSS找到第11把盾以后可选出赎罪苏菲蒂亚。塔姬打完BOSS找到第11把刀可选出白衣苏菲蒂亚，在ARCADE MODE模式中每人用第11把武器穿版一遍这时可选出BOSS。

——新疆 韩小龙

星尘大海：不知道星尘当年连看该游戏片头CG150遍的纪录有无人打破，在最新作就要全机种制霸的今天，史上第一作3D刀剑对抗令人怀念啊。



↑图为GC版灵魂能力2中的隐藏角色林克。

GBA 索尼克ADVANCE

游戏推荐度:7 秘技实用度:7

●与TAILS一起行动

在选人菜单中将光标指索尼克按上，然后指TAILS按下，再指KNUCKLES按L，理所当然指AMY按R，最后使用索尼克游戏，这样TAILS就与索尼克一起行动了。

——北京 戴拉

星尘大海：在SEGA存亡的时刻，不知道有无秘技令他起死回生。

GBA 塞尔达传说·四神剑

游戏推荐度:9 秘技实用度:7

●游戏隐藏要素

一款很不错的游戏但游戏隐藏要素不多，通关几遍便索然无味，但四人连机很有意思哟！

游戏中钱很难赚，买不几瓶全补和向女神那“投资”几次便袋中空空，在下发现游戏中最赚钱的地方就是去拿第二个“勇者之戒”的路上，就是在那个什么也不说，立个臭牌子的小偷的左下方的岩石下，取得“力量手套”，举起石头便出现隐藏山洞，里面十个陶罐，一个陶罐下五元钱，来回十几次，999元不再是梦想，买齐装备，去干掉BOSS吧！（在下最短游戏时间10：53，你敢挑战吗？）

——安徽 仲冬

星尘大海：本作被FAMI通评出的8、9、9、9共35分入金殿堂是制作实力的证明。

XB 光环(HALO)

游戏推荐度:8 秘技实用度:7

●隐藏情节

如果将最后一关以最高难度爆机，就能看到一段地球士兵与外星人临死化干戈为玉帛相拥在一起的搞笑场面，可谓全篇的点睛之笔。

●“变异人亲卫队”

变异人近身攻击虽然厉害，但只要击落它的双手，就变成了只会死跟着你的废物，那么试试看最多可以让几个这样的废物跟着你。

——苏州 张惜春

星尘大海：张读者的秘技引发了编辑部某人的再战HALO之热情，XBOX被霸占中，死或生皆不可。

GBA 塞尔达传说·四神剑

游戏推荐度:9 秘技实用度:7

●无限加钱法

在得到力量手套后，回到通往沙漠宫殿的山口处，在靠地图下部的山凹处，有两块大八边石，举起靠下的石头，出一洞口，进入后内有一人四周都是坛子，每个坛子下都有钱，一次可拿50元，反复几次就可拿满999元。有了钱就可以买最好的回复药，去欢乐池塘将炸弹、弓箭持有量加到最高。

——新疆 汪雷

星尘大海：本版ZELDA连线乐趣无穷。

XB 莎木2

游戏推荐度:10 秘技实用度:8

●神秘礼物

进入照片鉴赏模式后连按三下X键，可以看到有礼物盒标记的SECRET版面，大家只要在游戏中拍到照片上的那些人物，就能得到6份特别的神秘礼物。共分6页，每页8个人物，总计48人，现将几个较难找到的人说明一下，莎木迷们应该留意一下。第二页下排第二个人：鸠汀公园与皇后大街交界处饮食店的女服务生。第三页中二：其实就是求两块招牌的那个人，游戏厅附近也能找到他。第四页上三：游戏最初不要钱宿旁的奖品机附近。下一：点心街那个规模最大的落玉摊主，由于造型与DC版不同，有可能遗漏。下二：恩田楼顶层尽头，他是前作王光基的孪生哥哥。第五页上二和上三：白千街露天咖啡屋的女招待。下二：屋台街喷泉旁的小贩，在玄天楼的右侧。第六页下一：龙影街台阶右侧另一条小路尽头的落玉摊主。前4份礼物是莎木的漫画短篇，都是游戏以外的情节，绝对神秘，后两份则是精美CG图片集。



↑不知道莎木三何时出世。

——苏州 张惜春

星尘大海：期待名作的续篇，本编无尽遐想中。

GBA 黄金太阳

游戏推荐度:9 秘技实用度:7

●跳过游戏序幕

游戏有三个记录栏，通过复制等手段使第一个记录栏为非可读的通关记录，第二栏为空栏，第三栏为可读记录。再次开机，选择“继续游戏”时，你会发现图标指在第二栏的空记录栏上，不要按动方向键并确认记录，你更会发现已在“三年之后”了。



●英雄救美

从マーキュリー灯台取到ベルメスの水后，并在トレト树恢复法力之前，在バリケード过道中你会发现有根木桩被冲入了水中。你只要从树桩旁的浅水下到河中，用ムーブ特技拉她一把就可以了。在神木诅咒解除后，她会送你一份小礼物，此外感受一下她含情脉脉的眼光也不错哦。

●优秀职业转成法

前提：个人能装备7只精灵，即拥有25只精灵以上。主人公：4只火精灵+3只风精灵（一只火精灵为“解放”状态，其余为SET神状态）或1只火精灵+3只风精灵+3只土精灵。

●轻松打BOSS

从スハーラ沙漠中得到的火精灵マグナ的特技是大幅提高我方物理防御力与魔法防御力，使敌方的攻击损失减少到10%左右，但仅能维持一回合，如果在战斗中不断循环SET神和“解放”マグナ，就可以轻松地进行战斗了。不过进行火精灵召唤时应当谨慎，以避免把マグナ也给召唤了。

●隐藏装备

在バビ灯台中的一些怪物身上拥有诸如きくいちもんじ、スパイクアーマー、わとひめのローブ这些强力装备。而在此前的“兵”身上一般为道具。

——北京 LULU

星尘大海：再次老牌秘技回放，从该游戏在国内电玩版上的连续排名NO.1来看就可知道人气之高了。



ひちゃこの
THE LEGEND OF
ZELDA
ゼルダの伝説 風のタクト 体験記
ひちゃこ
嗨，大家好！我是绯茶子！
大家都玩《塞尔达传说》了吗？
为了拯救妹妹，扬起风帆驶向大海，我-绯茶林克踏上了一条充满危险的冒险之路。
GO！GO！就算剑术不够精湛，就算体魄不够强悍！去吧！林克！
加油！加油！就算面对解谜一筹莫展！！去吧！林克！
喂！等等！这种事应该是绯茶子你该做的吧！操纵我的过分！
↑绯茶子化的林克还是林克化的绯茶子？
森之岛
好…好不容易…终于…到…到了…森之岛
差…差点…没累晕…过去…！！
因为不习惯搭乘〝龙卷风〞所以总是弄得一身湿
呼…
连做7次落汤鸡！
其实直到现在、不管是跳跃还是剑术或者是使用魔法叶、我没有一样玩得好的…
唉——
风向正好！！
嗖—
龙卷风
跳
目标—龙卷风！
下落过程中也会遭到敌人的攻击！！
赶快躲闪吧！
ボムッ
ボムッ


呼—到啦到啦，总算是到啦，真是一段地狱之旅…
飕
飕
哇啊啊啊啊————
魔法力不足啦————
咻
8次连续失败——
飘浮
左神
太棒了！终于到了！
虽然费了点儿劲，
不过我还是蛮厉害的吧！
结果最后玩了10遍才过关—
哇哈哈哈哈哈
这就是我的实力
狼不堪
大家要吸取我的教训，小—心—啊—
大家玩得怎么样呢？
紧张紧张
哇啊
砍吧砍吧————
尽情的砍吧————
脑子里只剩下寻宝…
唰唰唰
突然从后面发起攻击—！
不要跑啊！！
可爱的小妖精，让我吃了你！
举步维艰…
啊！
为了避免这种事突然发生，大家要记得预先使用体力回复药哦。
努力
↑这就是只顾寻宝的下场
琴库鲁—
咕噜
转
琴库鲁—
旋转
啪
咕噜咕噜
琴库鲁特制秘药！！
咚咕咕咚咚咕
啊，得救了
喝一次能恢复20点，整个人就像重生了一样。
对于我这种温柔可爱的人而言，这个琴库鲁系统真是太有用了！
看得出神
镜子
琴库鲁，别以为你救了我我就会原谅你，刚才为什么不提前通知我！再敢这样看我怎么教训你！！
有听见没
哼哼
栗子脑袋的解说人兼引路人琴库鲁登场！
↑哪里温柔可爱啊……
好，接下来要边解谜边前进了！！
向左动
掌握了跳跃的窍门后，感觉非常舒畅！大家努力吧。
食人花BOSS
呼哧—
这家伙还真厉害，打了这么半天都不死！
闪光
太—棒—了———
第2颗神珠也到手了！！
接下来只要再找到1颗就可以接受神的试练啦—！！
风的方向和力度很难控制～



第3颗神珠也找到了，接下来该干什么好呢？
嗯，好像还有没去过的岛。不管怎么样，先到塔乌拉岛去看看吧。
怎么办呢—
四处寻找
你说呢？赤狮子王。
……
难道说你把救你妹妹阿丽儿的事全忘了吗？
唔唔
倒退倒退
才不是呢，我每时每刻都在担心阿丽儿，只要一闭上眼她就会浮现在我面前啊。
但是
救我哥哥——
啊啊我担心死了—
呜呜
…我可是姐姐啊(绯茶子语)!
而且，塔乌拉岛上还会发生许多特殊事件，和村人的谈话也非常的有趣哦！！
……
一激动真心话全出来了—
而且啊，我之所以想去塔乌拉岛其实还有一个原因～
呵呵呵
那就是—岛上的每个角落都隐藏着宝石哦～
斩
斩
斩
咔嚓咔嚓
咔嚓咔嚓
阴～沉
嗯？你怎么无精打采的？
塔乌拉岛
你不要紧吧？
我的心情你一定能理解的!!
我最喜欢的就是那黄黄的圆圆的东西了，真希望每时每刻都能
我相信，你一定能理解我的，对吧？
黄、黄黄的圆圆的东西—？
在说些什么他到底啊？
呵呵，各位读者只要玩过游戏应该已经知道了吧？
虽……虽然我很想弄明白但是，实在是…………
想看？移动？
答案就是…大家还是自己玩吧。
嗯？照画之箱？
锵！
↑很像相机吧。
只要有照画之箱就能得到彩色照片了，这个道具真是太棒了，简直就是一个数码相机！
出神？
看—很漂亮吧
这就是第一张画!
是不是有点像灵异照片呢
但是要想拿到彩色照片必须先通过考试才可以！
大家努力加油吧！
甚至还能拿它来照收信的邮筒呢
位置ok
大家都收到什么信了？
10分钟后
过于悠闲，没事干了吧…
咔嚓咔嚓
还在照……


——总之，我拍了不少照片。真是太方便了。接下来该干什么好呢？
出神
喂—，大哥哥，一块来玩儿嘛！
嗯？
嗒嗒 叽叽
这个孩子看起来和阿丽儿年纪相仿……
呜呜
阿丽儿你一定还在等我吧——
阿丽儿—对不起—!! 我马上就来了—!!
咦？
放
闪闪发光…
……
这样离见到阿丽儿又近一步了，等着我阿!!
好!赤狮子!! 我们出发去找第3颗神珠吧!
突然精神百倍!!
……
沉默
咦？生气啦？
是不是……为了完成所有的海图，让你太累了？
还是有什么不舒服？
哼
冒汗
急得直跳
啊，我知道了!! 是不是因为我把水，都给了枯萎之森里的树？
可是，那是因为它真的很可怜嘛!!
哼
不对？那是因为我们总在海上寻宝？
傻笑
怒
实·际·是!
因为我到处乱跑才惹得你生气了吧？可我也是为了多收集几颗心，为战斗作准备啊……
我的一番苦心啊……
愤怒!
明明都在玩还敢说!
其实刚刚我还在塔乌拉岛上玩迷你游戏来着!
没关系…
对不起嘛…
一番努力之后
放好第3颗神珠后才会出现!!
神之塔出现!!
轰隆隆…
下次，绯茶子即将面临最大的考验—!! 为了救出阿丽儿!! 不管多强的敌人我也不会放弃的!!
大家为我加油吧!
待续…

幕末风云与明治维新

——坂本龙马、绯村剑心与贯真人的时代背景



■ 司马辽太郎所著龙马的传记小说《幕末风云　坂本龙马》

日本战国时代，几乎统一天下的织田信长在本能寺遭部将明智光秀反叛杀害，之后丰臣秀吉统一天下。秀吉死后，继位的儿子秀赖年仅五岁，由以德川家康为首的“五大老”（注1）摄政。西元1600年，以关东江户（现在的东京）为根据地的德川家康，在关原击溃了反德川势力，1603年被天皇封为征夷大将军（即幕府将军），开启了长达260年的“江户（德川）幕府时代”。

在内政方面，江户时代是个阶级严明的封建独裁体制，幕府是最高权力中心，天皇以及公卿大臣无实权，将军分封各“大名”（诸侯），大名所统治的领地称为“藩”。将军的直属家臣称为“旗本”（有领地）以及“御家人”（无领地），诸侯的家臣则为武士。武士之下是农工商诸民，阶级最低的是称为“秽多”、“非人”的贱民。

武士阶级是这个时期的一大特色，他们的地位还高于农工商诸民，如果武士认为其权威颜面受到平民损伤，可以对其格杀勿论；另一方面，武士必须“忠字当头”，无条件服从主君。但幕府为了加强控制，会没收没有继嗣的大名封地，这被称为“改易”。主君遭改易的武士成了无主的“浪人”，大批出现的浪人形成了社会问题，日后成为了颠覆幕府的一大动力。

在对外方面，德川幕府采取“锁国政策”，主要原因有二：第一是基督教的传入，农民以信仰为中心组织了起来。然而对专制国家而言，任何国家内部的次级团体都是不允许的（“御先祖样万万岁”中，室户文明的名言）。1612年幕府决心禁教，并开始镇压、迫害基督教团体。此举引起了教徒抵抗，终于在1637年发生“岛原之乱”：农民以一名16岁的少年为总大将——“侍魂”的玩家对他绝对不会陌生，其名为天草四郎时贞——与幕府军大战了一场。虽然起义一度重创幕府军，不过最后因为势单力薄还是失败了。天草四郎含恨而死，从此他的“怨灵”成为各类文学动漫作品中的常客……



■ 在《浪客剑心》TV版动画中出现的天草四郎

第二个原因是对外贸易让各大名的经济实力大增，逐渐威胁到封建统治的基础，实行锁国政策。幕府完全掌控对外贸易，让各藩诸侯以及人民保持在吃不饱饿不死的状态，最有利于专制统治。

两百多年的江户时代，就在“对内专制、对外锁国”的政策下，虽然发生了几次饥荒以及农民暴动，德川幕府仍然稳稳地坐在权力的顶点。而在这期间，西方各国则是天翻地覆：瓦特发明了蒸汽机引发工业革命、美国脱离英国的独立革命。欧美诸国国力逐渐增强，亟欲扩充海外市场，他们屡次要求日本政府开港进行贸易都遭到拒绝。直到1853年，美国东印度舰队司令官培里率领“黑船”（以蒸汽机为动力的汽船）舰队（注2），以前所未有的强硬态度要求日本开国。这次行动震动了日本，敲响了幕府的第一声丧钟，揭开了风起云涌的幕末时代。

坂本龙马出身的土佐藩（现在的四国高知县），又是阶级压迫特别严重的地方。在关原之战时，反德川的土佐藩大名长曾我部氏，败给了拥护德川的山内氏。在德川取得政权之后，论功行赏，把土佐封给了山内家。山内家的家臣变成“上士”（上级武士），而原来长曾我部家的家臣后代称为“乡士”（低等武士）。上士的权力地位高于乡士，甚至可以任意斩杀乡士不用负刑责。幕末时期的土佐藩，由藩主的父亲山内容堂总管大权。容堂被称为幕末时期的“四贤侯”之一，聪明、自负，但阶级意识极为强烈。在他的统治下，乡士的地位更加卑贱。在长期的压迫下，土佐乡士成为推翻幕府的一大力量，坂本龙马便是其中之一。

维新之后，幕府将政权还给天皇，是为“大政奉还”，进入明治时代。虽然政权和平转移，幕末时期的血腥杀戮已不复见。然而旧势力的余党对新政府不满的反弹，考验着以萨摩、长州两藩维新志士为主体的明治政府。

绯村剑心，维新时代令佐幕派武士闻名丧胆的“千人斩”拔刀斋，就在这暗潮汹涌的明治时代漂泊流浪。而贯真人（注3）则出没于中、日、韩三国，为推动自由民权运动而不懈努力……

坂本龙马可以说是维新史上的奇迹。活跃于同时代的英雄豪杰们，可由当时的思想意识形态分成几种类型。就连被人称违反典型的高杉晋作也只是在性格上与众不同，思想上并没有跳脱当时的形态。只有龙马是与众不同的。这种类型在生存于幕末维新的几千名志士中，没有一个人和他一样。日本史上会出现坂本龙马，这本身就是一个奇迹。

——司马辽太郎《龙马奔走》后记

龙马印象

被誉为“幕末第一英雄豪杰”的坂本龙马，在经过一百多年之后，仍然是最受日本人喜爱的历史人物。在许多次“你最喜欢的国内外古今人物”民意调查中，龙马经常打败政治巨头、偶像明星，高居榜首。在日本各地，也有“坂本龙马爱好会”——不是演艺经纪公司的偶像炒作手段，而是来自于对这位自由民权先驱的敬爱。他是怎样的一个人呢？为什么人气能如此历久不衰？他有哪些传奇事迹呢？

- 小时候是会尿床的爱哭鬼
- 被私塾退学的笨蛋
- 一头卷发的高大武士，背上长着如马鬃般的毛^^b

- 北辰一刀流的剑术高手
- 吹牛大王
- 建立现代日本海军的人
- 现代航海、贸易、股份公司的先驱者
- 自由、平等、民权、宪政体制的倡导者
- 33岁时遭到暗杀的悲剧英雄

这些就是龙马在后人心目中的形象。

作者——武田铁矢、小山优

虽然龙马是明治维新的重要推手，完成的功业在当时也是首屈一指，他在后人心目中的形象却是极具亲和力的。加上他极富戏剧性的一生，悲剧性的死亡，也难怪日后会大受欢迎。叙述他生涯的小说、漫画、电视剧、研究书可说是汗牛充栋。

我们要介绍的作品，是由武田铁矢原作编剧，小山优作画的《喂～～龙马》（目前无正式代理中文版，无授权版译名为《硬汉龙马》），淋漓畅快地画出了龙马短短33年，却又波澜壮阔的一生，不论是编剧或是作画，皆属上上之作。

说到原作武田铁矢先生，喜爱日剧的读者一定不会陌生。多年前大红大紫的日剧《101次求婚》中那个其貌不扬，癞蛤蟆吃到天鹅肉的大叔，正是武田铁矢。他1949年出生于九州福冈县，就读福冈教育大学时（1974）成立了乐团“海援队”——这个名字正是龙马的“舰队/商社”复合体名称，可见他对这位历史人物的感情。他在日本演艺圈算是才子型人物，编、导、演样样行，同时也出版了不少短文集、绘本、小说。武田铁矢演过的另一部《3年B班的金八老师》，成为热血老师的典范：以热血感化了问题学生，带着学生追逐夕阳，泪流满面地大叫“这就是青春！”这个老师形象，对动漫画的影响也十分深远。

负责作画的漫画家小山优，1948年生于静冈县，本名大竹由次，岛田商业学校毕业，1968年进入斋藤隆夫的工作室担任助手进入漫画界。1973年在“少年SUNDAY”上连载《少年剑道王直角》（おれは直角）正式成为独立的漫画家。另外一部描写一对短跑选手的努力与爱情的运动漫画《短跑佳偶》（スプリンター）过去也颇受欢迎。小山优的造型、笔法优美柔软，动感十足，有老一派漫画家坚实特性，不以夸张的剧情来哗众取宠，属于实力派的漫画家。笔者认为，《喂～～龙马》是他的最高杰作，也是足以名列经典的巨作，在武田铁矢先生的巧妙编剧与小山优老师的高明演绎之下，将龙马这位英雄人物波澜万丈的一生，鲜活地呈现在读者眼前。

要特别强调的是，以下的讨论，如非特别声明，是基于“漫画中的龙马”，而不是“历史中的龙马”……话虽如此，以笔者参考的资料来看，这部漫画对龙马一生的叙述，重大的事件还是忠于史实的。主要的修改应该是在他与周围的人之间，生活上的小故事，以增加漫画的趣味性与戏剧性。

由于这部作品目前还没有正式代理的中文版，以下提到的册数、页数以1998年小学馆重新发行，全14册的“WIDE版”（厚本）为准。

有关坂本龙马的事情，还可参看著名的历史小说家司马辽太郎所著的《龙马奔走》，该书是日本各地“龙马爱好会”的标准教材，要入会者务必熟读此书。万象图书公司有出版中译本，书名为《幕末第一豪杰——坂本龙马》，收录于其【幕末风云】系列中，这个系列另有《冈田以藏》、《吉田松阴》、《高杉晋作》、《桂小五郎》等人的传记小说，都与龙马的一生有很大的关系，读者可以参考。

成长——温暖的家庭

龙马出生于孝明天皇天保6年（1835）11月15日，正是上上次哈雷彗星来访之时。他的父亲是乡士坂本八平，同时也是商人。虽然社会地位并不高，不过家中经济状况不错。

童年时期的成长经验，对人格的影响很大。龙马开阔的性格，他的家人功不可没。其中女性（母亲幸、姐姐荣以及乙女）对他的影响又大于男性（父亲以及哥哥八平）。

母亲幸是个温柔而且思想开放的女性，因肺痨而长期卧病在床。对于年幼时爱哭、反应迟钝的龙马而言，可说是精神支柱。在“天狗事件”（龙马救了被误以为是妖怪天狗美国船员约翰·艾力克，当时藏匿外国人乃是死罪）中，幸跟龙马串通起来导演了一场好戏，顺利将约翰送回船上。把亲友们吓得目瞪口呆时，由幸那捉狭的神情可以想象她的性格。“武士”可说是日本思想最僵硬的阶级，然而龙马经常不受此限制，而有跨越时代、阶级，“四民平等”的开阔想法，是因为受到母亲影响不小。而母亲遭逢不幸的原因，正是土佐藩上士与乡士之间的极度不平等。母亲的死给龙马极大的打击，也让他从“爱哭、依赖成性的小孩”觉醒。虽然此时还是小孩，谈不上“立大志”，但是追求“自由、平等”的想法已经开始萌芽，同时真正开始了武道修行。

大姐千鹤对龙马影响不大，书中也未多所着墨。二姐荣和三姐乙女，算是龙马在文、武两方面的启蒙老师。乙女豪放豁达，自小剑术高明，跟龙马的关系更是亲密，一心想把龙马锻炼成一个大剑豪（后来龙马的确也不负其所望），时时对他施以“特训”。龙马长大后感念姐姐的恩义，称乙女为“师匠”。龙马脱藩之后，跟乙女经常书信往来，成为研究龙马一生的重要史料。荣的长相、个性都像妈妈，爱怜年幼的龙马胆小爱哭，耐心地教他读书写字。

当不成剑豪，就当个读书人吧！不过小时候被称为笨蛋的龙马，却经常让荣摇头叹气。

龙马在27岁时（1862年）脱藩成为浪人。当时，脱藩是非常严重的事情，本人是死罪，还会株连家族。当时荣因为婚后没有孩子被迫离婚回到坂本家。龙马脱藩前夕，荣将丈夫送给自己作纪念的名刀“陆奥守吉行”送给了龙马，并且鼓励他坚持理想之路。龙马受到长相酷似母亲的姐姐激励，踏上了脱藩的不归路。之后作者叙事重点转移到日益混乱的局势（勤王志士暗杀土佐参政吉田东洋事件），以及龙马脱藩后的经历。等到龙马遇到了他年幼时所救的“天狗”约翰·艾力克，跟他一起上船前往上海之前，收到了乙女寄来的家书，才知道了残酷的事实：为了独自承担龙马脱藩之罪，荣在龙马离开后就自杀了。这个噩耗震惊了龙马，作者的叙述方式也震惊了读者，更令人对这外表温柔娴静、内心刚烈坚毅的女子肃然起敬。



■ 龙马脱藩前夕，二姐阿荣将宝刀“陆奥守吉行”托付给他

母亲与姐姐们这些女性所发出的熠熠光辉，对龙马的人格、思想有决定性的影响。相对而言，家中的男性：父亲八平与大哥权平，扮演的则是在封建体制下，保护家庭环境的角色。他们都是十足的传统性格，毕生的希望是能受到藩主的青睐，提拔坂本家个一官半职。不行的话就让他们的商行“才谷屋”生意兴隆。小时候被称为“呆子”的龙马能在城里开家剑术道场，能够养活自己以及妻小，就别无所求了。不过龙马一次又一次的“脱线演出”（在他们眼中，龙马的行径绝对是“脱离常轨”的），幸、荣、乙女不但不想把龙马拉回社会认可的“正道”上，反而全力支持龙马所作所为，让父兄两人目瞪口呆之余，也吃足了苦头。难能可贵的是，虽然他们无法理解龙马跨越时代的思想，又为龙马的任性妄为伤透脑筋，却还是默默地承担起外界的压力，让坂本一家能够安然度过危机。看到父亲八平支撑着老迈的病体穿上全套武士礼服，勉力站着与龙马死别，令人深感“慈父”的伟大。而就如姐姐荣继承了母亲的相貌与个性，哥哥权平也克尽了封建时代长子的义务，从父亲手中接下了守护坂本家的重担。

坂本一家，的确是“男主外，女主内”，男人用尽一切力量将外来的干扰、

压力排除在门外，而女人则是温柔而坚强地孕育龙马的精神容量与内在思想。就在这样的家庭环境中，诞生了维新风云中首屈一指的英雄人物。

悲情——儿时玩伴

故事中跟龙马一起在土佐长大的维新志士，最重要的有两人："土佐勤王党"的首脑武市半平太，以及以暗杀幕府要人而闻名的冈田以藏，这两人本作可说是最重要的配角。他们跟龙马三人几乎可说是穿同一条裤子长大的死党。然而三个人的个性却天差地远，日后的际遇也各不相同。要说相同点的话，就是三个人都英年早逝，空留遗憾。



武市半平太的身份十分特殊，称为"白札"，是土佐藩独有的阶级，地位高于乡士但是却比上士低。例如上士可以在晴天打伞遮阳，家人也可撑阳伞，乡士则绝对禁止，而白札可以自己拿伞但家人不行。由于这种特殊的身份，半平太的教养、胸襟高于一般乡士，个性严谨。

如果在承平时期应可成为有能的官僚，但是搞革命的话就稍嫌有点死脑筋了。在尊王攘夷运动如火如荼之时，半平太成为土佐勤王乡士的指导者。但是也因为他的地位较乡士为高，他对土佐特别严厉的阶级制度的反抗心不如乡士强烈。他终其一生相信老藩主山内容堂（虽然已经传位给儿子丰信，但仍幕后遥控土佐政局）能够理解、赏识自己，带领全土佐藩进行勤王倒幕大业。比较起来龙马对容堂的认识就清楚得多，他不只一次警告半平太："不要相信容堂。在他以及上士们眼中，乡士、百姓比狗还不如。"这种言论听在半平太耳中简直是大逆不道，两人也因此分道扬镳。

勤王倒幕派得势之时，老谋深算的藩主山内容堂表面上重用半平太，让他以一介白札乡士之身掌握土佐全藩政事，半平太更坚信容堂跟他一样属于勤王倒幕派，与激进的长州藩结盟，采用暗杀幕府高官以及"佐幕派"（支持幕府者）的恐怖手段遂行勤王志业，其中最得力的杀手就是幼时玩伴冈田以藏，以土、长两藩为主体的勤王派在京都掀起了一阵腥风血雨。



■ 桥上的惨案，龙马的朋友被杀，让他对藩主刀刃相向，犯下大逆不道之罪

然而讽刺的是，勤王倒幕派效忠的对象孝明天皇对勤王党这种手段极为厌恶，反而寻求与幕府合作，公主下嫁幕府将军德川家茂，成为"公（皇室）武（幕府）合体"的联盟体制，由天皇下诏痛斥激进派长州藩为"朝敌"并派兵讨伐（1863年），勤王派被天皇倒打一耙，一下子从云端跌到谷底。虽然主客易位，但是"腥风血雨"的情势并没有改变，只是被残杀的牺牲者由佐幕派变为讨幕派。"新撰组"、"见回组"等佐幕杀手集团在京都中大为活跃，捕杀勤王志士。

容堂一见勤王派失势，立刻翻脸不认人，以"把持藩政"、"杀害重臣"、"以下犯上"等罪名捕杀土佐勤王党人，半平太更是最大的目标，容堂下令半平太从京都返回土佐，龙马力劝不可，可惜半平太至此仍坚信容堂是站在自己这一边的，终于被捕下狱，在被下令切腹时才领悟自己拘泥于上下主从的关系，让自己以及无数同志送命，以最惨烈的"三文字"切腹（在腹部连切平行的三刀），表示自己的悔恨，以及对同志的赎罪。

相较于坂本龙马以及武市半平太，冈田以藏就是个十分单纯的剑客了。他对当时的政治形势，尊王攘夷的风潮并不开心，只想与龙马和半平太两个好朋友过着无忧无虑的日子。但是却在半平太的权谋运用之下，成了佐幕派闻名丧胆的头号杀手。

以藏出身最下等的乡士阶级"足轻"，从小是个无父无母的野孩子。初次登场，是一群顽童以欺负"白痴、爱哭鬼"龙马为乐，却被龙马的姐姐乙女狠狠地教训了一顿。这些顽童便找来了自幼剑法高强的以藏来对付乙女。以藏除了剑法高明以外，从小历经打架不计其数，终究非商人之女乙女所能匹敌。龙马眼看自己怕得要死的魔鬼教练被以藏打得大败亏输。在当时，被阶级比自己低的人羞辱可是不共戴天之仇。龙马是可以当场杀死以藏而无罪的（如果"胆小鬼龙马"有这个胆子的话），不过龙马不但没有考虑到乙女这个靠山以后会被欺负得更惨，反而对以藏大感佩服，把自己的剑道用具送给了以藏。以藏看龙马这么爽快，后来结为好友，也不再有人欺负龙马了。

小时候的以藏，总令笔者想到马克吐温笔下的哈克，伯利芬。思考灵活、鬼点子一堆的龙马和严谨呆板、却有领导气质的半平太，则一分了汤姆·莎耶与弟弟席德两个人的特性。他们三人幼年时期的亲密友情，着实令人称羡。直到后来发生的惨剧--山内容堂的驾笼（藩主外出时的队伍）过桥时，龙马的朋友冲撞了队伍，被容堂当场格杀。愤怒的龙马拔出小刀，往容堂刺去……后果是龙马挚爱的母亲死亡，快乐的少年时光在此结束。

小山优在这部作品中有个残酷的手法。当故事逐渐向悲剧性的结局进行，气氛越沉重的段落，开头的卷头画就是孩提时期的龙马、半平太、以藏三人组快乐玩耍的景象。这种方式让读者更加被悲剧的气氛压得喘不过气来，实在是高明的手法！（举个奇怪的比喻：好像西瓜上面洒盐吃起来会更甜一样。）

后来，半平太成了土佐藩维新志士的领袖，"土佐勤王党"的首领。龙马也成为天下闻名的北辰一刀流高手，成为土佐后辈们的偶像。胸无大志的以藏觉得离他们两个好朋友越来越远了。他跟龙马比较亲近，却跟随着"身长六尺，眼放异彩，脸色苍白，喜怒不形于色"的武市半平太身边，任由半平太驱策利用，开始了充满血腥的一生。这，就是以藏悲剧的开始。

这部作品中最可怜的就是以藏。龙马和半平太虽然都以殉死收场，故事中大部分以一腔热血投入维新运动的志士们也是以横死收场，但是他们都非常清楚自己的理想与作为。尽管不能说了无遗憾，也称得上是死得其所。唯有以藏只是单纯为了"友情"与"义气"，浑浑噩噩地被半平太送上死路。在以藏被捕下狱后，半平太为了怕以藏供出同志，不惜忍痛派人毒杀以藏，这段更是令人鼻酸不忍卒读！



各以一个字来代表他们对三人之间情谊的态度，龙马是"情"，半平太是"理"，而以藏是"义"。这也是联系维新时期（或者说是古今中外任何一个动荡的时代）热血年轻人们心灵的最大力量。

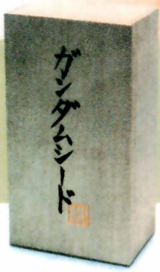
注1：五大老相当于中国的辅政大臣之职，德川家康为五大老中的首席大老。

注2：史称"黑船事件"，被认为是日本近代史的开端，诸多以明治维新为历史背景的游戏或文艺作品中多有反映。

注3：漫画大师安彦良和名作《王道之狗》中主人公使用的化名。

玩具欣赏





机动战士高达SEED系列
MOBILESUIT GUNDAM SEED SERIES

高达
模型欣赏



AILE STRIKE GUNDAM
1/144scale,1/100scale
攻击高达



DUEL GUNDAM
1/144scale
决斗高达



BUSTER GUNDAM
1/144scale
暴风高达



AEGIS GUNDAM
1/144scale,1/100scale
盾高达



BLITZ GUNDAM
1/144scale
电击高达

■责编/宇部

流行巴士GO!

ANIME (DVD) 带你浏览最新面世的日本卡通作品

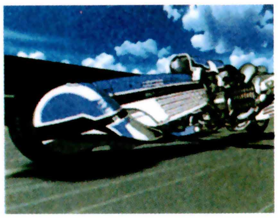
曾一手指导《天空之艾斯卡柯尼》的结城信辉和赤根和树协力创作的最新作《热血男儿汉杰伊》。故事发生在混乱动荡的未来都市，一个热血男儿不惜日夜奔走决心维持治安。这部机器人科幻动画在日本TBS电视台深夜时段开始播映。这次发售的豪华BOX版不仅收录了全部5卷动画，同时加入了精彩的映像特典。


热血男儿汉杰伊1

在这颗广大的星球上，作为7个独立都市之一的“朱特”就是这次故事的舞台。主人公达斯凯任职都市安全管理局特务课，担负着调查危险事件的任务。他的搭档是身强体壮的杰伊，然而杰伊的真正身份却是政府非法秘密开发的人型机器人……



CG方面和《地球少女阿尔朱娜》一样，由Satelight公司负责制作。



热血搭档勇敢挑战都市犯罪

连载于《月刊少年跳跃》描写了一群篮球少年们的青春题材人气漫画终于OVA化！据统计原作销量累计超过了300万套，这次OVA化所选择的内容也是曾大获好评的篇外篇《国府津高中VS国体合宿组》。OVA版的动画在原作的基础上以主人公立花和栋两个人间微妙的牵绊为中心，再加上临场感十足的篮球赛的场面，这样精彩的内容相信各位FANS决不会错过。


↑天才的篮球少年栋和立花之间展开了一场激烈紧张的比赛。

超人气篮球漫画动画化

I'LL/CKBC 1 Standing Cross Road

十字路口、流逝的景色


↑在原作者浅田弘幸的描绘下人物造型相当出色，而且动画版的人物个性丰富，表情生动。



- ●原作/浅田弘幸
- ●监督/川崎逸朗
- ●脚本/高桥美幸
- ●人物设定.总作画监督 关口可奈美

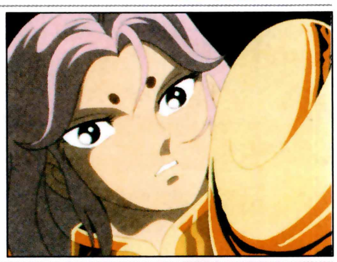

↑由希腊神话演变的剧情宏大壮绝。

圣斗士们战斗的热血再度燃烧

车田正美的代表作，动画史上的名作《圣斗士星史》共5卷的完全保存版BOX发售！该BOX收录了从1986年开始播放的全部TV版动画，这次发售的天马座BOX收录了第1～24集，最引人注意的是BANDAI还特别制作了限量复刻新生青铜圣衣“天马圣衣·黄金版”。随附的图解小册子则由荒木伸吾与姬野美智共同绘制。

圣斗士星矢 天马座BOX

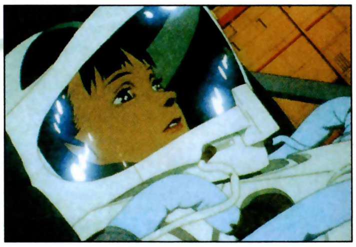



↑超美型的人物也受到众多女性FANS的支持。

PERFECT BLUE制作队伍的又一献礼，这部描述了超越时空的爱的动画电影终于DVD化了，这次发售的豪华BOX内附约500页的分镜剧本、解说书、特制手办等，4800日元的普通版也已同时发售。


↑失踪的女明星千代子超越时空追寻着初恋的情人。

场面宏大的动画大作登场


↑由今敏监督的本作，画面细腻而美丽，充满了写实感。

千年女优 珍藏BOX



MOBILE 日本手机3G时代的超炫游戏欣赏

TACTICAL QUEST



←在街上收集情报时能遇到许多个性丰富的角色。



↑攻击场面通过华丽的动作表现出来。

本游戏建立在凯尔特人的神话基础上，是一款极具战略性的硬派GPG。本作的地形变化丰富，玩家在作战时也必须考虑到地形和角色的属性，才能发挥最大力量。同时，玩家还要注意收集情报，充实装备和道具。

该作共有4种职业可供选择，分别是剑士、骑士、弓手和魔导师。随着等级的提高，玩家可以学得新的特技和魔法，而且在战斗中抓到的魔物还能成为我军的一分子！



→使用魔法时的动画效果相当出色。





游戏铃声DIY

玛丽医生(Dr.Mario)

——主题曲——

SIEMENS

说明：+(−)=按上（下）侧键
↓=按向上键头 ↑=按向上键头

适用机型：3568i 3618 6618 6688 …

6	0	0	+	↑	7	6	↑	7	6	5	5
6	6	↓	7	6	5	5	1	-	1	↑	2
↓	6	+	↑	7	6	↑	7	6	5	5	6
7	8	8	-	1	+	1	↑	2	↓	2	0
0	↑	3	2	↑	3	2	1	1	6	-	2
+	↑	3	2	1	1	4	-	4	↑	5	↓
2	+	↑	3	2	↑	3	2	1	1	6	-
4	↑	6	↓	7	2	+	1	8	8	7	-
2	0	0	+	↑	3	2	1	1	8	8	4
-	2	0	0	+	↑	3	2	1	1	8	8
4	-	2	0	0	+	↑	3	2	↑	3	2
1	1	6	-	1	8	8	+	2	1	8	8

ALCATEL

说明：8(2)=按手机8键2次

适用机型：OT310 OT511 OT512…

6	*	8(2)	#	7	*	8(2)	6	*	8(2)
#	7	*	8(2)	6	*	8(2)	5	*	8(2)
5	*	8(2)	6	*	8(2)	6	*	8(2)	#
7	*	8(2)	6	*	8(2)	5	*	8(2)	5
*	8(2)	1	8(2)	1	8(2)	#	2	8(2)	6
*	8(2)	#	7	*	8(2)	6	*	8(2)	#
7	*	8(2)	6	*	8(2)	5	*	8(2)	5
*	8(2)	6	*	8(2)	7	1	*	1	*
#	2	*	2	*	8(2)	#	3	*	8(2)
2	*	8(2)	#	3	*	8(2) 2	*	8(2)	1
*	8(2)	1	*	8(2)	6	8(2)	2	*	8(2)
#	3	*	8(2)	2	*	8(2)	1	*	8(2)
1	*	8(2)	4	8(2)	4	8(2)	#	5	8(2)
2	*	8(2)	#	3	*	8(2)	2	*	8(2)
#	3	*	8(2)	2	*	8(2)	1	*	8(2)
1	*	8(2)	6	8(2)	4	8(2)	#	6	8(2)
7	8(2)	2	*	8(2)	1	*	7	2	*
8(2)	#	3	*	8(2)	2	*	8(2)	1	*
8(2)	1	*	4	2	*	8(2)	#	3	*
8(2)	2	*	8(2)	1	*	8(2)	1	*	4
2	*	8(2)	#	3	*	8(2)	2	*	8(2)
#	3	*	8(2)	2	*	8(2)	1	*	8(2)
1	*	8(2)	6	8(2)	1	*	2	*	1
*	8(1)								

NOKIA

说明：1+=按住1键稍长
9*2=按9键2次 *2=按*键2次

适用机型：3310 3330 5210 8250 …

6	8	*	#	7	6	#	7	6	5	5	6
6	#	7	6	5	5	1	*2	1	#	2	6
*	#	7	6	#	7	6	5	5	6	7	9
*2	1	*	1	#	2	2	8	#	3	2	#
3	2	1	1	6	*2	2	*	#	3	2	1
1	4	*2	4	#	5	2	*	#	3	2	#
3	2	1	1	6	*2	4	#	6	7	2	*
1	9	7	*2	2	8	*	#	3	2	1	1
9	4	*2	2	8	*	#	3	2	1	1	9
4	*2	2	8	*	#	3	2	#	3	2	1
1	6	*2	1 9	*	2	1	9				

SONY

说明：*(5)=按*键5次
J=按Jog Dial键

适用机型：Z18 Z28…

6	#	*(5)	7	*(5)	6	#	*(5)	7	*(5)
6	*(5)	5	*(5)	5	*(5)	6	*(5)	6	#
*(5)	7	*(5)	6	*(5)	5	*(5)	5	*(5)	1
1	1	*(5)	1	1	1	#	*(5)	2	2
2	*(5)	6	#	*(5)	7	*(5)	6	#	*(5)
7	*(5)	6	*(5)	5	*(5)	5	*(5)	6	*(5)
7	7	7	*	1	*	1	#	*	2
*	2	#	*(5)	3	*(5)	2	#	*(5)	3
*(5)	2	*(5)	1	*(5)	1	*(5)	6	6	6
*(5)	2	#	*(5)	3	*(5)	2	*(5)	1	*(5)
1	*(5)	4	4	4	*(5)	4	4	4	#
*(5)	5	5	5	*(5)	2	#	*(5)	3	*(5)
2	#	*(5)	3	*(5)	2	*(5)	1	*(5)	1
*(5)	6	6	6	*(5)	4	4	4	#	*(5)
6	6	6	*(5)	7	7	7	*(5)	2	*(5)
1	*	7	7	7	*	2	#	*(5)	3
*(5)	2	*(5)	1	*(5)	1	*	4	4	4
*	2	#	*(5)	3	*(5)	2	*(5)	1	*(5)
1	*	4	4	4	*	2	#	*(5)	3
*(5)	2	#	*(5)	3	*(5)	2	*(5)	1	*(5)
1	*(5)	6	6	6	*(5)	1	*	2	*
1	*(2)								

MOTOROLA

说明：3(4)=按手机3键4次
↓=按向下箭头

适用机型：T190 T191…

3(2)#↓	3(1)↓	3(2)#↓	3(1)↓	3(2)↓	3(3)↓
3(3)↓	3(2)↓	3(2)#↓	3(1)↓	3(2)↓	3(3)↓
3(3)↓	3(14)↓	3(14)#↓	3(13)↓	3(2)#↓	3(1)↓
3(2)#↓	3(1)↓	3(2)↓	3(3)↓	3(3)*	3(2)↓
5(8)↓	5(7)↓	5(7)#↓	5(6)↓	3(6)#↓	3(5)↓
3(6)#↓	3(5)↓	3(6)↓	3(7)↓	3(7)↓	3(9)↓
3(6)#↓	3(5)↓	3(6)↓	3(7)↓	3(7)↓	3(11)↓
3(11)#↓	3(10)↓	3(6)#↓	3(5)↓	3(6)#↓	3(5)↓
3(6)↓	3(7)↓	3(7)↓	3(9)↓	3(11)#↓	3(9)↓
3(8)↓	3(6)↓	5(7)↓	5(8)↓	3(6)#↓	3(5)↓
3(6)↓	3(7)↓	5(7)↓	5(11)↓	3(6)#↓	3(5)↓
3(6)↓	3(7)↓	5(7)↓	5(11)↓	3(6)#↓	3(5)↓
3(6)#↓	3(5)↓	3(6)↓	3(7)↓	3(7)↓	3(9)↓
5(7)↓	5(6)↓	7(7)			

ERICSSON

说明：1+=按手机1键稍长

适用机型：OT310 OT511 OT512…

6	+	#	0	7	+	0	6	+	#	0
7	+	0	6	+	0	5	+	0	5	+
0	6	+	0	6	+	#	0	7	+	0
6	+	0	5	+	0	5	+	0	1	+
1	+	#	2	+	6	+	#	0	7	+
0	6	+	#	0	7	+	0	6	+	0
5	+	0	5	+	0	6	+	0	7+	7+
1+	0	1+	0	1+	#	0	1+	#	0	2+
0	2+	0	2	+	#	0	3	+	0	2
+	#	0	3	+	0	2	+	0	1	+
0	1	+	0	6	+	2	+	#	0	3
+	0	2	+	0	1	+	0	1	+	0
4	+	4	+	#	5	+	2	+	#	0
3	+	0	2	+	#	0	3	+	0	2
+	0	1	+	0	1	+	0	6	+	4
+	#	6	+	7	+	2	+	0	1+	0
1+	0	7+	7+	2	+	#	0	3	+	0
2	+	0	1	+	0	1+	0	1+	0	4+
4+	2	+	#	0	3	+	0	2	+	0
1	+	0	1+	0	1+	0	4+	4+	2	+
#	0	3	+	0	2	+	#	0	3	+
0	2	+	0	1	+	0	1	+	0	6
+	1+	0	1+	0	2+	0	2+	0	1+	0
1+	0	1+	0	1+	0					

※请将本曲的节奏调至慢板节拍的速度。



Game bar

SPEAK OUT',DON'T BE AFRAID!

游戏点评

责编/星尘大海

PS2 樱大战·热血青春

厂商：SEGA　类型：SLG　媒体：DVD-ROM



这次樱大战并不是简单的复刻版,不仅动画CG的素质大幅度提升,必杀技也都是用动画与CG的完美结合重新制作而成,而且还在原作的基础上增加了两话。

樱大战的剧情想必广大玩家都已经非常熟悉了，所以俺主要想谈谈本作的战斗系统与AVG部分。本作的战斗系统依然延续了3代4代中大受好评的ARMS系统，又增加了“特殊攻击”这一指令，虽然使得游戏的战略性进一步加强，而难度却大幅下降。这次光武的造型和樱4中光武2式极其相似，不知是制作人员偷懒还是因为樱4流程太短，制作人员怕玩家在樱4中还没过够操纵光武2式瘾才继续让光武2式以光武的身份继续出战。不过神武的造型都非常有形，已经完全摆脱了“垃圾桶”的宿命。虽然游戏本身非常出色，但是在PS2上玩樱大战总有一种怪怪的感觉，可能是“世嘉情结”在作祟吧……最后希望世嘉能重新制作樱大战2，而且最好能在DC2上……

——北京 浦岛景太郎

角色：10	操作性：9
画面：9	创意：8
音乐：10	移植度：10
情节：9	总评价：9
游戏时间：20小时以上	

PS2 真·三国无双3

厂商：KOEI　类型：ACT　媒体：DVD-ROM



用万众期待来形容本作相信绝不过分。在笔者实际玩到游戏后也深感光荣并没有辜负广大玩家的热切期盼，虽说画质没有提高，真正意义上创新的内容也没有多少，但“无双3”可称得上是一只集无双系列大成的作品。加入“猛将传”的护卫兵编辑系统可谓众望所归，但最激动人心的莫过于可以自由编辑新武将这个系统——在正统SLG三国志中大受好评的设定此番加盟无双系列绝对能大放异彩！能操纵一个与自己同名的武将，和众多知名三国英豪在古战场纵横驰骋，那感觉真是没法用语言形容。

武器成长系统取代了以往开箱子拿武器也决定了玩家的游戏时间决不会短，为了让自己拥有神兵利器只好老老实实去拼杀了。由此可见本作的精髓完全就体现在“成长”二字。无论是武将的成长还是手中武器的成长均让人成就感倍添。

——广州 朱汝聪

角色：9	操作性：8.5
画面：8	创意：9
音乐：8	移植度：——
情节：8	总评价：7
游戏时间：无限	

PS2 真·女神转生3

厂商：ATLUS　类型：RPG　媒体：DVD-ROM



笔者一贯认为真女神转生系列是RPG之林中的一朵奇葩。诡异的世界观和相对压抑的游戏氛围相辅相成，而“仲魔”也取代了以往RPG中司空见惯的“仲间”。如此奇想天外叫人惊喜万分，难以忘怀。

现今的大势是PS2，流行的是3D卡通实时渲染技术，因此真女神的正统续作出现在PS2，采用卡通渲染技术不足为奇。而且采用卡通渲染技术能最大限度地再现金子一马的恶魔设定，这无疑是明智之举，值得称道。

角色：9	操作性：8
画面：8	创意：8
音乐：8	移植度：——
情节：8	总评价：8
游戏时间：目前4小时	

众所周知，真女神系列的核心内容是恶魔交涉、合体系统。在恶魔们完成了由2D向3D的进化后，显得“活”了起来，与之交涉无疑比以前有趣。主人公完全没有武器防具概念，需根据情况改变所装备的“祸魂”，才能更有利地战斗。这不是什么新鲜的设定，反倒是采用第三人称视角对于真女神正统系列来说比较少见。以往大多数真女神的作品我们都无法见到主人公的样子，这回如愿了。

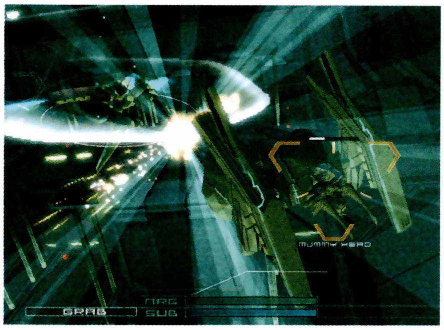
国内媒体对这只作品的报道寥寥可数，从另一方面反映了其人气度已不比从前。但二月份实在有太多大作厮杀了，这只作品的销量前景堪忧。

——广州 朱汝聪

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

PS2 ZOE · ANUBIS

厂商：KONAMI 类型：ACT 媒体：DVD-ROM



大进化！从一代带有试验性质的作品到二代具备大作之风的形态，可谓是一个长足的进步！

在二代的各个方面都在一代的基础上得到了加强与进化！画面有多炫就不用多说了，有眼睛的人都知道，首先，从一代的3D人物变成了2D，我认为还是2D的人设在表情和动作上比较传神，对情绪的表达更准确、更成熟一点，动作也流畅自然些，因为3D的人设感觉很死板，像木偶一样；其次，取消了一代的需要在各个场地飞来飞去完成任务的设定，使剧情更加流畅，没有了断断续续的感觉；再次，最终BOSS的战斗力加强了，一代的最终BOSS奇弱无比，简直在谈笑间就灰飞烟灭了！阿努比斯的攻击不但华丽，而且超强，本人最喜欢这种“个性BOSS”了！二代中的擒技有非常多的用法和作用，使擒技成为ZOE系列在众多机器人动作游戏系列中的“标志性”攻击动作。小岛制作的游戏画面感觉都是偏一点绿色，这更为这游戏增添了神秘感与机械的冰冷感，我彻底被小岛征服了！

——山东 磁

角色：9	操作性：9
画面：8	创意：8
音乐：9	移植度：——
情节：8	总评价：8
游戏时间：6.5小时	

PS2 武装生存者4

厂商：CAPCOM 类型：STG 媒体：DVD-ROM



武装生存者出现的理由非常简单，CAPCOM就是想给玩家营造一个既有冒险气氛又有射击真实感的虚拟世界。正所谓此有余而彼不足，厂商在冒险因素方面的经验业界可谓数一数二，可光枪射击上却始终像个外行，被SEGA和NAMCO惯坏的神枪手们一定对此系列生涩的手感和粗糙的细部处理有诸多不满，如此作为主体的射击部分被否定，那还剩下些什么呢？解谜？是啊，在数不清的房门间钻来窜去，寻东觅西，冒险正篇中还没玩够吗？4代偏偏更上一层楼，将冒险舞台设在豪华油轮上，这下有得玩了。

到了超世代时代，没有了内涵的游戏能讨论的就只有画面，作为CAPCOM的二线作品，PS2的机能2摆在那儿。公司对此系列乐此不疲的原因我想有两个：日本拥有“GVNCON2”的玩家在20万以上，再有就是CAPCOM正在积累制作光枪游戏的经验值，只是还没有升级。前一个可能性很小，后一个则纯粹是本人胡诌。

——苏州 张惜春

角色：8	操作性：7
画面：8	创意：6
音乐：6	移植度：——
情节：8	总评价：7
游戏时间：5小时以上	

XBOX HALO(光环)

厂商：BUNGIE 类型：FPS 媒体：DVD-ROM



玩过HALO这部游戏后，才知道什么才是真正意义上的超大作，一直以来对FPS这种类型的偏见也有所改观。

偏见的由来主要是令人头疼的迷宫式舞台和无休止的死缠烂打，只有那些精力过剩的欧美玩家才会执着于那种近乎无极限的转圈，开枪之中。HALO虽然也是完全由美国人制作，却与传统有很大不同，不仅基本摆脱了迷宫式舞台，拥有超广阔的立体战斗空间，还有富于自由度的战斗节奏，并且基于TVGAME平台较重视情节。游戏还比较成功地引入了现今很流行的隐蔽要素和丧尸效应。

作为为最强主机XBOX量身定做的专用游戏，其综合素质高得离谱，无论画面、音响、细节均无可挑剔，很难想象这是由一家中小规模公司开发的。与日本厂商相比，欧美公司基础好，技术强，思路硬派，从这部游戏上感受更深。

一代已取得全部关卡的所有难度徽章，现在就等续作降临了。

——苏州 张惜春

角色：9	操作性：9
画面：9	创意：8
音乐：8	移植度：——
情节：8	总评价：8.5
游戏时间：已经圆满	

XBOX 死或生沙滩排球

厂商：TECMO 类型：SPG 媒体：DVD-ROM



760元RMB！！这就是附赠了美女泳装写真及扑克等礼品在内的限定版的价格，可是这依然是春节期间最抢手的游戏软件。

老实说，有多少人都在批评这个游戏已经背离了沙滩排球本身的意义，但就制作者极具用心的创作以及虚拟偶像与传统偶像对峙的角度去看，本作是否应该给点掌声呢。

游戏的模式(?)异常丰富，赚钱打扮自己心怡的角色，获得排球对抗赛的CHAMPION，或是无忧无虑地在海岛上度假，比起同是海岛游戏的阳光马里奥，本作的悠闲完全是另一番的风格。配合上X-BOX的强大，还有天衣无缝的角色action，不得不对TECMO跪拜！倒是排球的成份有些……或许是视角转换得太过敏感，也或许是排球场地的景色实在是惊艳得可以，长时间的比赛很容易让人有旋晕(?)和乏味的感觉。

NAMCO出色的赛车女郎永濑丽子，还有史氏失败了的电影《FF · 灵魂深处》，看来，虚拟偶像的文章还真不好说……

——长春 刘赢征

角色：10	操作性：6
画面：10	创意：6
音乐：9	移植度：——
情节：——	总评价：7
游戏时间：很长	

模仿犯

侦探小说里，常常出现模仿犯，他们模仿之前出名的犯罪手法来作恶，让周围陷入恐慌中，以为某个罪大恶极的混蛋又卷土重来了。但很可惜，在大师笔下往往没有真正的模仿犯，模仿不过是转移注意，混淆视听的手段。用前辈或许成功，或许失败的创意来为自己的罪恶作掩护，粉饰现在可能的失败，而他们的结局也一定是失败——伟大的侦探识破模仿犯的烟雾弹，正义将邪恶绳之以法。

如果有比较幸运的家伙逃脱了法律的制裁，当他们花好月圆之时，回想过去，必然会感叹——"幸好我没有完全的模仿啊！"这点智慧在常看侦探小说的读者眼里算不得惊人，用膝盖想也能明白，之前的原创者都遭遇了失败，难道你这个模仿者还能一枝独秀不成？况且自阿加莎·克里斯蒂以降，侦探小说的悬疑指数一路走高，而读者都几乎被折磨成了神经质，只要文中出现一个和蔼亲切的老爷爷，或者沉默不起眼的园丁，甚至是柔弱的小丫头，我们都可以对他们大喊一声——"你就是凶手！"——他就在你最想不到的地方，这个铁的规律支撑着侦探文学繁荣茁壮。其实用现在通俗的话说，就是要创新。

潜心于侦探小说的人，毕竟不多，明辨是非的高智慧也就并非人人都能享有，尤其是在国内这个数千年来一直铁桶般封闭安全，又有厚厚诸如顺从、礼教等等思想作桶盖的美丽新世界里，模仿犯可谓层出不穷，却很少有人能识破他们外强中干的伪装。J·K罗琳女士凭哈利·波特前四部成为畅销作家，第五部在久拖不出的情况下，便有不耐而热心的中国人替她捉刀，炮制出《哈利·波特与洋娃娃》，诚心拜读此大作后，结论是——这是一部充满了传统思想意识，寓教于乐的说教式儿童文学作品，不过……哈利·波特……？见鬼去吧，借用一个名字而已。在游戏领域，邻居PC界的情况据说很糟糕，国产游戏中不但有大量模仿克隆作品，更能产生出《最初幻想》这样让人惊叹的super game，由于他们借鉴的题材和我等TV玩家切身相关，不由的也为这神奇的游戏发展道路暗暗叫"好"。

当我们的铁桶被无情打坏时，曾经有先知们喊道——"师夷长技以制夷！！"虽然失败了，但是也算指出了一条生路，知耻而后勇者，不啻英雄也。尽管铁甲船是人家淘汰的货——这不是问题，我们现在不也有不少人在用人家不要的东西来满足国内先进生产力的需求吗？自我感觉良好，实际很糟糕的玩意在生活中可以说是数不胜数，而游戏机……很遗憾，这不过是大众娱乐的一种，又有什么能力超脱俗世，用更好的方式来满足人民群众日益增长的物质文化需求呢？于是，在刚刚过去的那个气候反常的冬天，我们拥有了自己的32位国产游戏机，原本以为这不过是个玩笑，但是当我看到广告的时候，还是和众多玩家一样被深深震撼了——好正式的广告啊，怎么看也不是假货的样子！从广告单旁边那长长的经销商名单上，从详细无比的功能介绍上，我都明白，这是真的，虽然只有32位，虽然在PS2大行其道的今天，这是个落后的技术标准，但是……国产——有时候我真的感觉我们很可爱，爱国热情可以让很多人被蒙蔽住眼睛——国产……就在我准备为这两个字涕泪交加的时候，一行小小的字以暧昧的粉红色像路边电线杆上的X病广告一样不容拒绝地跳进了我的眼睛——兼容SONY32位光盘游戏。此时，我才真正读懂了这个"国内第一台32位游戏机"大篇广告所要表达的内容——原来可以用这个玩PS啊！！！




↑构造简单的PS早就被黑客们研究的一清二楚

我差点被这个认识打的背过气去……

从惶恐中镇定下来，第一个窜进脑海的念头是——那些游戏厂商们和SONY怎么想？记得看过一个访问，金庸先生斥责乱胡改编他小说来拍电视的人："就像天天看人家打我儿子一样。"照此类比，那东洋奸商们对我们游戏机的感情应该达到"就像天天看人家吃我儿子一样"这样的程度吧。我把这忧虑向朋友倾诉，却得到耻笑——我们对于人家而言，不过是洪荒野地，谁会管你那么多。这样的话姑且安慰了我一点，至少不用像被通缉一般惶惶不安了，但是，但是……算了，即使他们知道我们这里盗版严重，也还不至于晓得连主机都盗版了吧，日本人怎么狡猾，也定料不到世界上还有如此恶毒的做法。大不了我自己不去买就对了。自我安慰一番以后，将广告扔进垃圾桶，洗洗睡了。

夜晚噩梦袭来，古老的故事，科学怪人的故事，拼凑出来的超人，最终也难逃毁灭的命运。醒来头脑仍然昏沉，蒋委员长的脸在面前晃动，雄壮的话语回荡着——"这也是曲线救国！！"翻身下来，随手拿起一本杂志——"我们要研究自主的芯片技术，不能永远做模仿者……"大约是手机的报道，让人愈发失眠。看到很多行业知耻后勇，固然是好事，但也催生了更鲜明的对比——在全国革命形势一片大好的情况下，只有自家出了不肖子，岂不更让人心痛百倍？但是我也知道，期盼太高是不现实的，资本的性质，就是追求利益，"只要有1%的利润，它就活跃起来……有300%的利润，则敢冒绞首的危险！"对比来看，我们伟大的国产游戏机能为我们省去购买外国游戏机的不道德行为，加上廉价的D版，其中利润，岂只300%，难怪它如此大胆，誓要在中国游戏史上重书一笔，现在看来，这个目的差不多了……

前日在商场看到了这东西的真面目，标价远在我的心理承受力之上，问售货小姐这东西卖的如何——"不错啊，很多小朋友都买的。"唉……一声叹息。又问道："那它配套的那些游戏哪里买呢？"——"哦，这里就有，随便选。"热情的小姐从柜台下抬出纸箱，大堆D碟闪闪发光，这一招实在出人意料，我除了再次惊叹别无它想……沉默一下，终于忍不住问道："你们，知不知道这些游戏是日本的？"她睁大了眼睛看着我，似乎不能理解我的话，我深吸口气，凑过去小声说："这游戏机是盗版，没有授权的，用来玩人家日本的游戏就是偷~~~"她呆着看了我半天，不过很快恢复了职业的笑容，"管它那么多哦，我们只晓得卖，你那么清楚，肯定也玩了不少了，来买点嘛，买点嘛。"最后一声长长的叹息，我终究什么也没有买，转身离开。

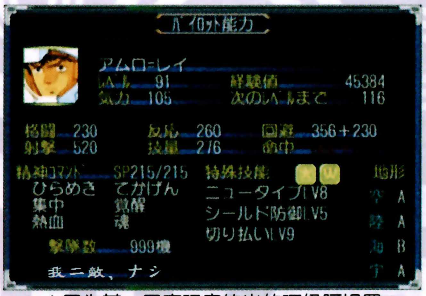
想起网络上善意的作弄，大家为这万众瞩目的孩子设计了很多"符合国情"的游戏，虽然是玩笑，多少也包含了一些期盼，尽管大家都知道实现的可能性接近于零，还是关注着它的一举一动，完全是一副痛惜于生了坏孩子，但始终也不能抛弃他的父母模样。可怜天下玩家心！！

离开商场，天已经黑下来了，风越发猛烈，今年春天来的很晚，听朋友说，他们城市里著名的樱花也因为天气原因迟迟不开，街边传来某模仿秀开始的歌声，在这个热衷模仿的城市里，出现这样的事难道是理所当然？但是，对我们心爱的游戏，对我们无限憧憬的游戏机，特别是盼望着有一天能使用自己国家的游戏机的我们，绝对不希望它是个模仿犯。


↑PS3充满丰富想象力的假想图

文／铁杆合作组
lavina

谁是最可爱的人？



↑图为某一国产玩家练出的顶级阿姆罗

巴西队走了，索尼来了，很好，很好。这两件事都很值得庆祝。

从某种意义上讲，中国的足球领域正被关注的目光和批评的声音同时充斥着。这里不时会有或好或坏的消息传出，给中国球迷们受伤的心灵上撒上一把云南白药或者加碘食盐，而且以后者居多。

因此，中国的球迷——我指的是在94世界杯决赛点球大战之前就看球的人——是个很辛苦、很不容易的群体。虽然他们可能并不成熟，但在困难条件下的执着令人敬佩。从前也有媒体称他们是“世界上最可爱的球迷”，好像某个足球界的“洋和尚”也曾经这么说过，至于这个人是否在汤加、马尔代夫之类地方作出过同样姿态，并没有必要在意。



↑图为国内卖店与日本同步上柜的豪华版ZOE2

而同样能带来巨大利益和争议的游戏界，是否也存在着类似的群体？换句话说，作为游戏受众的、中国的“玩家”，是否也是“世界上最可爱的玩家”？

似乎没有什么媒体给出过类似的头衔，不过我宁愿认为原因在于广大媒体对游戏界的缺乏认识和由此而来的傲慢与偏见。如果把这个问题放到BBS里，相信会得到很多肯定的答复。有些人即使嘴上不说，心里也早就想过几十几百遍了。的确，中国的玩家对游戏有着极高的热情，其强烈程度远远超过经济状况相适应的消费水平。为了买自己钟爱的主机或者游戏，而整日打工或者吃泡面的不在少数（某鼻涕虫：ん？このイヤな预感は？アティ！），很多人的游戏技巧也已经达到了世界水平。他们能在国内的如此环境下顽强地生存，确实非常值得敬佩。也许他们之间会因为“门户差别”而有争议，但是这种争议也是善意的，而且大多能化敌为友，在前进的道路上相互帮助、共同探索。

当然，玩家群体也不是净土，以特定的角度来看，有少数几类人也确实让人折服，只不过这种角度依靠着的价值观，已经有扭曲的嫌疑。

还是拿体育的事情来说一说，前一段时间英格兰足坛闹得挺厉害，原因众所周知——小贝伤了，而且受伤的部位很特别：不是作为足球运动员最重要的脚，而是脸。据说对此事反应最强烈的是众多的女球迷，而且几乎什么狠话都说出来了；再联想到网球界的玛丽莲，镜子的另一面是否也映出了玩家中某些人的真实面孔？这些人可能只是思考问题的部位和方式有些特别罢了。而另外一些也许在生活中确实是很随和的人，在网络上却是完全相反的面孔。没办法，这不是玩家群独有的现象。

忽然想起某天某报某版的一张图。法国巴黎有面专门给游客留言的墙，上面用各种语言写满了“爱”字，比如英文、法文、德文等等。在浪漫的花之都，这也算是一道风景。作为中国人的我自然很希望在墙上看到中文，但是结果很遗憾，只有日文里的汉字。

还好。如果这墙上出现的不是中文的“爱”，而是“某某到此一游”，那我就真的抬不起头来了。

文/草·断末魔

游戏不能承受之轻

记得我5岁时在自家门前和弟弟玩耍，学电影《南征北战》里国民党军官的口气说了句：“奉蒋委员长指令……”话音未落就被一旁的姥爷喝住，“不能乱说啊！”他当时刚从牛棚里被放出来，还心有余悸。当然我从小冰雪聪明，马上就明白了在中国即使在游戏的时候有些话也还是不能乱说的。以后长大了，社会发展了，又升级到了计算机时代，我以为情况改善了。在游戏时大家可以想啥说啥，爱是谁就是谁了。但仔细想想，还是不对。比如说这电子游戏吧，就不是哪种都可以乱玩的，也不是什么游戏都可以乱开发的。

比如说台海战争，这是多么好的题材啊！当然现实中没人吃饱了撑的愿意打仗。正因为现实中打不起来，大家才希望游戏一把。两岸分别买了那么多先进武器，从F16幻影2000到SU27基洛级，过几年肯定全旧了锈了。现在如果有一档游戏能够使大家过足干瘾，这销量绝对小不了。可惜，我们不敢开发。结果美国公司开发了一款叫《人民将军》的巨烂无比的游戏，在台湾居然还卖得不错。而我们又得抗议一番，外加没收国内市场上的盗版。游戏这玩意儿也像意识形态，你不占领这个阵地敌人就要占领，你不弄和尚就要弄。这不美国人又抢先了涮了我们一把。

有人要说，“你开发这游戏不是挑拨两岸关系吗？”按这种理论的话，SONY正在开发的《星球大战网络版》那就是挑拨行星之间关系，威胁银河系的稳定了。而名为《简氏世界空战》的游戏简直就是叫嚣第三次世界大战。我们应该在联合国提案，号召全世界爱好和平的国家和人民予以严正抵制。当然这种事情不会发生，因为人们不会弱智到让一个游戏来挑拨他们对海峡两岸乃至世界局势的认识，正如人们不会愚蠢到从电视连续剧《还珠格格》来了解清史。

现实题材不能开发，历史题材总可以了吧。于是《决战朝鲜》等游戏出来了。但似乎玩家只能控制我方，不能控制美军。回合制的游戏这么设计还可以。但现在发展到了实时策略和网络游戏，只能控制一方的话游戏性就大打折扣，而且无法上网对战。回合制游戏你可以强制某方胜利，而实时策略游戏上网对战你无法控制，一不小心美军就胜了。这样的游戏谁敢开发？所以我们看到随着技术的更新和游戏类型的丰富，国内游戏设计者的选择不是多了反而是少了。

于是大家被逼着把眼光投向更远的古代，投向武侠和鬼怪。但实际上武侠书里也有讽喻现实的。《鹿鼎记》里洪安通和苏荃这对老夫少妻，以及少年队之类的描写，影射的是谁大家心里也清楚。好在现在不那么深究了。否则的话武侠游戏也开发不成了。当年读到文革中吴晗因为写了一部关于海瑞的历史剧，孟超因为写了一部叫《李慧娘》的鬼戏而家破人亡时，觉得不可理喻。现在我们终于前进了一小步，历史终于可以游戏一把，神鬼也不会再惹事了。

因此今后很长一段时间里，我们的游戏还必须充斥着武侠神怪，因为目前来说他们是最保险，也是最安全的。

文/金慧池



电子游戏软件 GAME SOFTWARE 全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast
Playstation | Playstation2
NINTENDO GAMECUBE
GAMEBOY | GAMEBOY ADVANCE
Wonderswan

天语：隔了这么长时间，重新来到dlmaniax日本VF总汇，感觉怪异。而点开1/60这个网站，发现已完全无法跟上EVO的功课。找到日本杂志的一些资料，并紧急下载内部录像，拼命补课。每天两小时腕力训练。

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
		PLAYSTATION 2		
3月20日	NBA 2K3	NBA 2K3	SPG	SEGA
3月20日	新版ROOMANIA 驿动的青春	ニュールーマニア ポロリ青春	SLG	SEGA
3月20日	妖精战士 精灵的黄昏	アークザラッド精灵の黄昏	RPG	SCE
3月20日	妖精战士 精灵的黄昏 豪华版	アークザラッド精灵の黄昏 プレミアムBOX	RPG	SCE
3月20日	兔·野性の斗牌－街机	兔·野性の斗牌 －THE ARCADE	TAB	DIGICUBE
3月20日	推倒牌	ボボボーボ·ボーボボハジケ祭	ACT	HUDSON
3月27日	Pia3！盛夏	Piaキャロットへようこそ！！3～round summer～	SLG	NEC(IC)
3月27日	吸血姬夕维～千夜抄～	吸血姬夕维～千夜抄～	AVG	GENIX(音)
3月27日	SIMPLE 2000系列·免许取得SLG	SIMPLE 2000シリーズ Vol.25 THE 免许取得シミュレーション	SLG	D3
3月27日	**灵魂能力II**	ソウルキャラバーII	FTG	NAMCO
3月27日	**太鼓的达人（光碟版）**	太鼓の达人 タタコンでドドンがドン	ACT	NAMCO
3月27日	太鼓的达人（新曲版）	太鼓の达人 ドキッ！新曲だらけの春祭り	ACT	NAMCO
3月27日	第2次超级机器人大战α	第2次スーパーロッボト大战α	SLG	Banpresto
3月27日	**第2次超级机器人大战α（特别限定版）**	第2次スーパーロッボト大战α限定版コレクションフィギュアBOX	SLG	Banpresto
4月1日	苍天龙 街机	苍天龙 ジ·アーケード	PUZ	DIGICUBE
4月3日	钢铁的咆哮2～舰炮手～	钢铁の咆哮2 ～WARSHIP GUNNER～	SLG	KOEI
4月3日	三国志VIII威力加强版	三国志VIII with パワーアップキット	SLG	KOEI
4月3日	异度传说 力的意志（PS2 the BEST）	ゼノサーガ エピソード 力への意志	RPG	NAMCO
4月3日	铁拳4（PS2 the BEST）	铁拳4	FTG	NAMCO
4月3日	棒球2003	热チュー！プロ野球2003	SPG	NAMCO
4月10日	**怒首领蜂 大往生**	怒首领蜂 大往生	STG	ATLUS
4月10日	.hack//绝对包围 Vol.4	.hack//绝对包围 Vol.4	AVG	BANDAI
4月24日	我的五月	My Merry May be	SLG	KID
		XBOX		
3月27日	**灵魂能力II**	ソウルキャラバーII	FTG	NAMCO
4月10日	the wild links	ザ·ワイルド リングス	ACT	MICROSOFT
4月24日	信长麻雀	信长麻雀	TAB	KOEI
4月24日	大战VII for xbox	大战VII for xbox	SLG	KOEI
4月24日	究极自然的数码体验	N.U.D.E @Natural Ultimate Digital Experiment	SLG	MICROSOFT
		NINTENDO GAMECUBE		
3月27日	P.N.03	P.N.03	ACT	CAPCOM
3月27日	**灵魂能力II**	ソウルキャラバーII	FTG	NAMCO
4月25日	GT立方	GT CUBE	RAC	MTO
4月25日	GIFTPIA	GIFTPIA	RPG	NINTENDO
5月	F-ZERO GC	F-ZERO GC（暂定）	RAC	NINTENDO/AV
		GAMEBOY ADVANCE		
3月21日	银河战士	メイドインワリオ	ACT	NINTENDO
3月28日	真·女神转生	真·女神转生	RPG	ATLUS
3月28日	**洛克人EXE 3·黑**	ロックマン エグゼ3 ブラック	RPG	CAPCOM
3月28日	海贼路飞	From TV animation ONE PIECE めざせ！キング オブ ベリー	ACT	BANDAI
3月29日	**勇者斗恶龙怪兽篇**	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	RPG	ENIX
4月17日	游戏王	游戏王デュエルモンスターズインターナショナルワールドワイドエディション	TAB	KONAMI
4月18日	**牧场物语**	牧场物语ミネラルタウンのなかまたち	RPG	VICTOR

东游记之日文地狱

全新日语情报攻略



VOL. 两只白痴的卷头寄语……

K1　哼……

明人　还生气呐？不是已经27号当天买到樱大战限定版了吗？

K1　我差一点就错过了，我买的可是地安门当天最后一套，另外两套都订出去了。

明人　所以应该高兴啊？

K1　离愚人节还早着呢，却告诉我说推迟一月发售……だぁ～！思（おも）い出（だ）すだけでも腹（はら）が立（た）つ！

明人（小声）　因为你最好骗……



初级玩家必看 初级日语攻略

两只白痴的初级日语教堂



K1　今天……讲、讲什么呢？讲哪方面好呢……算了，明人这里交给你了，我回去玩樱大战……

明人　给我回来！还没讲课就想跑！不知道讲什么好是吧？这次讲动词吧。

K1　明白了，今天讲动词，有关动词的基础知识由明人同志全权负责讲解，我回去玩樱大战……

明人　你……你这油虫想跑？没门！抓起来先五花大绑再说！看你怎么跑……

K1　哇～我讲、我讲，我讲还不行吗……。动……动词的特征是最后一个假名肯定是う段假名，比如はずす（摘、摘掉）、はく（穿、穿上）、かぶる（戴、戴上）。

明人　说明一件包含动作的事的表达方式是在动作的对象词语后加上助词を，之后写上动词，比如说读书，就是本（ほん）を读（よ）む，听音乐就是音乐（おんがく）を闻（き）く，看电视就是テレビを见（み）る。如图1上米田说的那句これを持（も）ってきな，这个句型还原成基本型的话就是これを持（も）つ，意思就是“拿着这个”。

K1　关于动词有词尾活用一说，根据语句的语气以及含义等因素而使得动词词尾发生变化，主要变形有连用型、连体型、假定型、命令型、未然型、终止型。动词按照变化规律主要分为五段活用和一段活用，此外还有サ变活用和カ变活用，看起来很麻烦，其实初学者的话只要注重五段活用部分，而其它活用只要简单记住即可。

明人　现在咱们先学一下最简单常用的连用型变化方法，比如说我对别人说我在读书，就要说仆（ぼく）は本を读みます，动词变为"连用型"后加上ます作为结尾是一种礼貌的说法，动词读む属于五段活用，五段活用的动词变为连用型的变化方法是将最后一个う段假名变为い段假名，最后加上ます结尾，而读む的变化方法就是将最后一个假名む变为み，再加上ます即可。



K1　哦对了，忘了说了，判断一个动词是否是五段活用的方法是看这个动词的最后一个假名，如果最后一个假名是る以外的う段假名，则铁定是五段活用动词，比如读む、闻く等，如果这个动词最后一个假名是る，则要再看る前面的一个假名，如果不是い段或え段假名，则也是五段活用动词，比如谢（あやま）る、饰（かざ）る；但如果る前面的假名是い段或え段假名的话，那就是"一段活用"动词。

明人　不过呢，也有少许动词是例外的，比如归（かえ）る这个单词る前面的假名就是え段假名，但是这个动词确确实实是五段活用，因此遇到这类动词，则只能靠脑子记了，只要不是K1那种大脑，应该都能记住。

K1　你什么意思你！！俺は腹が立つんだ～！

明人　冗谈冗谈や～。

K1　哼……一段活用的动词变成连用型的变化方法非常简单，只要将单词最后的る去掉，再直接接上ます即可，比如说我看电视就是俺はテレビを见（み）ます。

明人　关于サ变活用和カ变活用的动词其实就两个，サ变动词是する，カ变动词是来（く）る，变成连用型+ます就是する变为します、来（く）る变为来（き）ます，这需要单独记忆。

K1　最后再归纳一下动词句的基本四大句型，现在肯定型不用说就是以ます型结尾，现在否定型是将ます改为ません，过去肯定型是将ます改为ました，过去否定型是将ます改为ませんでした。举例：俺はテレビを见ます就是我看电视，俺はテレビを见ません就是我不看电视，俺はテレビを见ました就是我看过电视了，俺はテレビを见ませんでした就是我没看电视（过去时）。

明人　好，今天的课就上到这里，皆はん　またな～

K1　回去马上继续樱大战～

两只白痴的日语常识

明人　腹が立つ，这是一种在日语中比喻非常生气的说法，气得肚子都立起来了，很形象吧……思い出すだけでも腹が立つ……

K1　意思就是“光是想想就让人生气”，什么形象不形象的，生气就是生气。就像图2中的利奇那样……

明人　有关生气的动词有いかる、おこる；名词有いかり；形容词有おこりっぽい，但是都没有这个腹が立つ的词组比喻地更形象了……

K1　喂，我说，你在听我说话吗？

明人　哦对了，因为立つ属于自动词，因此前面的助词不是を而是が……

K1　听我说啊～～！！

明人　类似这种形象比喻的词还有很多，比如二枚目（にまいめ）、三枚目（さんまいめ）在日常生活中分别指的是美男子和爱逗笑的人……

K1：不要无视我的存在～～！！

两只白痴的日语常识

- ◆ 思（おも）い出（だ）す：想起来
- ◆ 腹（はら）が立（た）つ：生气
- ◆ 谢（あやま）る：道歉
- ◆ 饰（かざ）る：装饰
- ◆ 归（かえ）る：回来、回去
- ◆ 来（く）る：来
- ◆ 去（い）く：去
- ◆ 怒（いか）る、怒（おこ）る：怒、生气
- ◆ 怒（いか）り：怒、生气（名词）
- ◆ 怒（おこ）りっぽい：容易生气的



模仿《大逃杀》

这里没人是绝对的天才，每个人都付出自己的努力，包括栏目的制作者。

严酷的日语修行令人发狂，正果得到并不是捡便宜……



NEXT→ 日文地狱新版企划中……



龙哥热线 SGGG

第7回

PS2版VF4EVO，移植效果相当好。但是听说游戏有BUG，易导致丢失记录。这款游戏令PS2达到自身画面极限，客观地反应出AM2的技术力。入手PS2有充足理由。



图文攻略



★龙哥，为什么我的EZ会出现BUG呢？这是为什么啊？我下载"狙击手"等游戏在GBA上运行的时候会出现死机，我刚开始的时候还以为是自己的EZ有问题，可是把EZ放在朋友的主机上运行的时候却很流畅，没有出现死机的现象，所以我认为是主机的问题了，可是我的主机都是玩Z卡的，从来没有死机过啊——只有一次玩了D卡"拳皇"死机过一次！我的主机已经用了2年了，可否给我个解答呢？在此先谢了！

●EZ烧录卡我还真没碰到过BUG，如果有，一般也是测试版的最新烧录程序可能会出现一些问题。我用EZ玩"狙击手"也啥事没有。我怀疑你的GBA因为内部出现一些隐藏问题，需要到店里检修。但如果其他烧录到EZ的游戏没有情况，你不玩"狙击手"也倒罢了。

★天师救我：

我的DC因为昨天(2003/03/08)不爱读碟，光驱被我卸了下来后却怎么也安不上了！无奈送到游戏店，准备再换一个光驱（泪T_T）但换完光驱后（光驱80RMB），出现Dreamcast后的SEGA字样，就听见机器内依旧读盘，但读不出，BOSS打开主机盖后发现光头沿轨道向上移动之后又回来，反反复复都这样。请老大帮我，我估计是齿轮什么的故障，BOSS却说有可能是电源板有问题，或者是与光头连接的排线折断了，并向我索要110大洋！请老大给我推断推断，不要搪塞我，以毁你在我心中的高大形象啊！拜托了！

还要问你，BOSS说DC的光头精密度高，擦光头只能擦透镜表面，请问对吗？我就是想擦光头才把光头卸下来的，现在后悔及了！

请认真回复啊！老大T_T我没铁再买新机了啊！要不你送我台PS2？那我就不修了！（笑）

（2003/03/09 鑫鑫）

●我来说两句。我的DC，不明不白，在冰室寒屋里冒烟烧毁，但肯定不是插错电。然而，两年后天语才将这DC送修(因为我太想重温莎木1和东京巴士了)，万幸的是，高手帮我修好了。但我拿到店里时，BOSS起先以为是小毛病，先劝我莫急，并当即解拆主机进行一番测试，经过更换其他DC的好主板和光头，最后发现光驱和主板都有毛病(！？)。据说要花费百元左右的代价，这对我来说可不是一个小数目，因此现在这台主机还在卡姆乐屋里搁着。但是我相信，我会尽快地把它赎回来。如此看来，你的机器只是小毛病而已。一定没错。

★龙哥您好：

这是我第二次给您写信，小弟有一事相求，我邮购的是一年的电软和点心，但不知道为什么，只收到一本点心，到目前为止，还没收到一本电软，我想知道这是为什么，既然能收到一本，就应该有其他的，现在已经是3月了，要是还没有书，我将拿起法律的武器，维护我自己的权益，但我相信，龙哥一定会帮我的，多谢了！

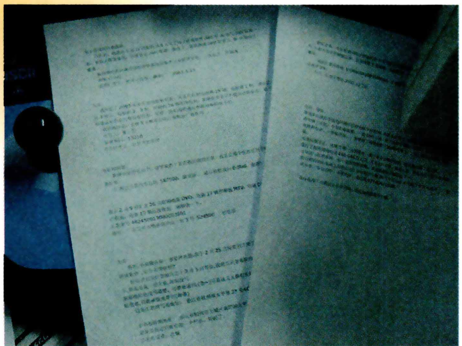
我的地址是：黑龙江齐齐哈尔市华夏西瓜沙棘研究所 建华区劳动路 马读者。望得佳音！

●凡发邮件查询者，我必将转达。

★我终于在翻了N本《电软》后找到你邮箱了，也不知道对不对。有问题向你请教，我入手3个月的GBA这两天突然发现屏幕向左偏了1.5毫米！——导致屏幕右边露出黑乎乎的导线，把我恶心坏了，请问能否不拆开主机把屏幕调回原位，不管它屏幕是否还会再向左偏？

（石家庄幽幽）

●问题过于高深，恕我无能为力，如果哪位高手有此经验，请来信告之。也许可以调，也许是机器某个部分出现了问题，比如赶上了次品？



↑说打印给发行部，就不能食言。

★天师你好：

我看到我的来信登在龙哥热线上了（今年第四期），你要我用E-MIAL发信给你，那你就不用打字了（笑）。我知道龙哥热线加页的话会增加你的工作量，你还要负责科普园地，很辛苦的，这点我也深有体会，但不管怎样，很感谢你为我们介

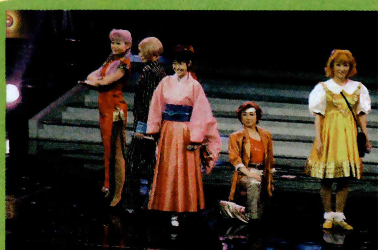
今期龙哥提示



VF十岁乐～!!!

PS2大获全胜也是没有悬念，现在觉得这台机器好好玩耶～

EVO买了正版，与GGB配对收藏，同为PS2上的经典游戏，天语自我感觉良好。



樱大战帝击剧团登场

↑几位声优亲自登台演出，因此也就原汁原味地再现了游戏中的某些感觉。



帝国华击团荣誉受奖场面

↑一晃六七年过去了，横山智佐小姐等人仍然在舞台上，受到了日本文化部门的嘉奖。

包打听 & 包回答 & 找朋友

★龙哥，本人洛克人X1（GB）八关模式，通关，并收集全心全装甲，仅差３号零，最速通关52分，请问我算得上达人吗？除了3号召唤零，洛克人5的最终关，打完第4个小BOSS的一条被样子封住的路，左边是无底崖，右边是水雷——也困住我。（广东乐昌铁三处机关 翟帷佳）

★龙哥你好，我的GBA声音部分出现毛病，调节VOLUME至MIN和至MAX全都一样——声音只有一点点。插入音响或耳机也是一样。这是怎么回事？能否修理呢？另请问，如果GBA的显示屏坏了（将卡插入后能正常运行，只是没有影像），能否更换？需要多少铁？（GAME迷 刘岩）

我觉得仅靠GBA内部的声音放大电路去驱动一副耳机的话，是比较吃力的。但你要说“无论声音怎么调，都一样大”，这肯定是机器出毛病了，但也不排除是卡带的事？

★天师好。1、本人想再买一台主机，是GC还是XB？2、希望“电击”以后作为永久赠品！这是全国软迷愿望！3、近日寒假苦练GGB，战果甚差。看到“电击”中天师您竟然能如此……（晕）！甚至我当时想把PS2从窗户上扔下去。4、看电软介绍后买了一套GBA Link，挺好用的，听说还要出官方128MB卡呢，想再买一个。我现在已经是改卡大师了，请Link用户和我交流改卡经验！

（山东省新泰市第一中学高二 23班 夏智明）

1、都有值得玩的。我推荐XB。2、有可能！3、我的水平还很一般，不如PENNY。

绍那么多东西，真的长了我的见识。

但是，我看不惯电软作广告的页数来牺牲栏目的文字信息量。我要告诉你一件事，是我在网易世嘉地带版当上了版副，和小草、明人等等铁杆找到共同点，我很高兴。我想说：“玩游戏，态度决定一切！我们永远是世嘉的铁杆！”

你的QQ号码是多少，我忘记了……（华东师大 孙卓）

●有读者在网上说，科普园地乱得很，龙哥热线是穷对付。对此我感觉有必要解释一下。当年我做龙哥热线时，是三页密字，那时心气儿高，一看信就高兴，因此才能出现小字这样的“好点子”，实不足为奇。但现在无论是业界还是读者还是我，都没有心气儿去修炼。大家似乎更愿意热衷于“真三国无双3”和卡普空那几个在我看来十分庸俗的ACT。不过说到科普园地我是有信心搞定，可能各位以后就会明白我。我的QQ永远是44813464。

★《电软》5/6合刊《洛克人EXE3》错(1)委托事件交代的模糊不清；(2)数据有错：正确的芯片总类是，MEGA：85张、GIGA：20张；(3)芯片的介绍：有N多的特殊能力没说…竟用“同上”来敷衍；(4)只能说是普通芯片“完全公开”（错漏版）。我可以把它纠正、补完……要多少页的？多少天内要？

以下是我在本GAME中的能力范围：

全BOSS芯片地点、全芯片组合、全进化条件、全Error密码、芯片密码、全病毒捕捉地点。

需要哪些，就回E给我吧！

(chaohjf@yahoo.com.cn)

●好的，非常感谢。对于游戏中的一些问题我觉得相当有必要多加探讨，因为你知道，游戏就是游戏，你想打马虎眼，别人就会识破你。不会就是不会，不行就是不行，充内行一定被人笑。就像当年我炒作土星版骨头先生，有很多忽略的地方，确实是不明白、搞不懂，却这么糊里糊涂地过了！实际上，一篇好攻略，不在字数的多少，更不在于版面的华丽度，而在于对游戏关键点和难点的表达——要货真价实。

我们更反对抄袭他人的心血攻略成果，若有这种情况，请读者狠很揭批，我们一定会严肃处理！

因此，我觉得你就有投稿补完的必要了，我可以转给相应编辑。

★天师你好：

小弟有一柄“马里奥3”的GBA卡，最近出现问题：开机即出现两行日文，翻译过来大概是“BACKUP MEMORY 异常”，便无法进行游戏，似乎不是卡电池没电的问题，要怎样解决呢？拜托天师大哥救救我，我都快急死了。

（内蒙古包头 MAJ）

●没准还就是没电了。

★天师你好：

我玩过、见过很多游戏，特别是第一人称视点的游戏，玩上一小段时间后就会感到头晕目眩，恶心呕吐。我玩过的会晕的游戏有：荣誉勋章PC、雷神PC、马克思佩恩、寂静岭系列、王国之心、还有最近在玩的“大逃亡”，等等。我也在论坛上问过，90%的人都说会晕。可奇怪的是，我玩CS、武装雄师却不会晕，于是我怀疑这和游戏的制作质量有关，那就是帧数。原来你也介绍过GGB的帧数是60fps，我就怀疑是那些游戏的帧数不足导致画面抖动而使人眩晕的。我看过PC荣誉勋章的画面，在转动时，画面的左边缘和右边缘有明显的抖动。当然，我没有设备来检测游戏帧数，因此也不知道我这种推论是否正确。我的一些朋友说，是由于你看别人玩时，你所想象的行动方向和玩者实际行动不一致而导致晕眩，可我自己玩上述几个游戏的时候，照样晕。还有的说是和晕车一样，是一直看着运动的物体，或是频繁看转动的物体造成眩晕的。可据我所知，晕车好像不是视觉造成的吧？是听觉啊！再说，我玩CS、GGB怎么转都不晕啊。请天师解释。建议电软介绍游戏的时候，对一些第一人称视点或是第三人称视点追尾的游戏的评价中加上一个眩晕度标识，提醒大家哪些游戏会对身体造成不良影响。（昆明 赖学伟）

●这问题尖锐。我曾经装过CS，打了一分钟，马上卸掉走人。没戏，我太晕了，当时就吐，完全受不了。但老实讲，GGB我不晕，HALO我不晕。其他游戏我不懂，也没试过。但我想告诉大家，GGB和HALO是罕见的不晕游戏——除非你连着打，找不着北乱打，时间一长，我想这样一来无论什么游戏都会让人晕菜的。有良心的3D广义ACT制作人，都会努力把游戏拔到60帧。



↑天语感恩于BIG-MON推荐的FT2。硬于EVO专用！



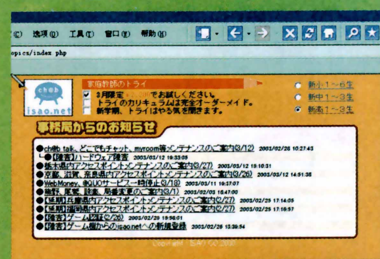
↑这充分说明，卡普空是媚俗的。

怎么又是金城武？



↑金城武这是穿了一件中式服装还是……？

稻船敬二似乎看到了希望？



↑从ISAO官方站点上看到“3月18日webmoney等服务一时停止”，也不知DC怎样了。

DC的网络服务真的停了？

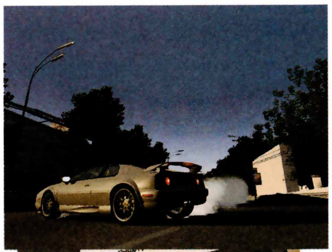
游戏新作情报



纽约计划 2

XB	厂商：微软		发售日：2003年春
	类型：RAC	价格：未定	其他：——

XBOX上表现十分抢眼的赛车游戏发售在即，又有一些图片放出来，这款赛车游戏画面极其华丽，光源的效果极好，在以前的报道中大家也领略到了她的风采。还是那句老话：等着吧。



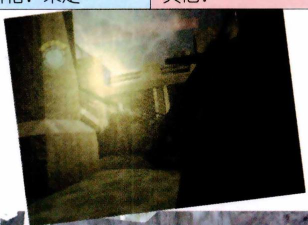




全球行动

PS2	厂商：EA		发售日：2003年春
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

在PC上火爆一时的第一人称射击游戏如今要移植到PS2上，本作最大的特点就是强调团队的配合行动，而且敌人的AI极高，如果像以前那样靠个人英雄主义打打杀杀，那么最终的结果就是全军覆没。









←游戏的画面十分精致，画面质感很强。





↑游戏中强调团队战术应用。



阴影

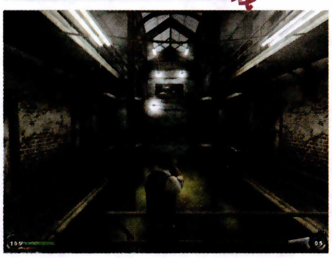
XB	厂商：EIDOS		发售日：2003年春
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

从名字上看就知道这是一款典型的美式动作游戏，看过画面后果不其然。从公布的画面上看和先前推出的《分裂细胞》有些相像，这种类型的游戏现在层出不穷，同时也带来了大量的游戏垃圾。

典型美式动作游戏











和你的朋友一起享受紧张刺激的冒险生活

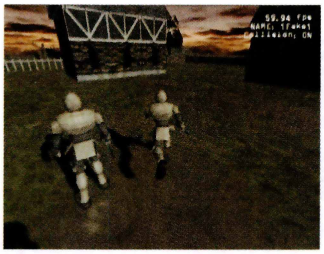




魔界村在线

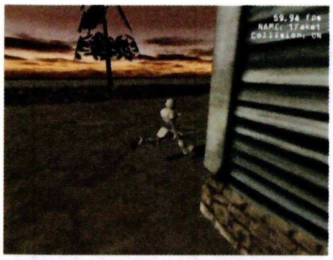
PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2003年秋
	类型：ACT	价格：未定	其他：全机种制霸

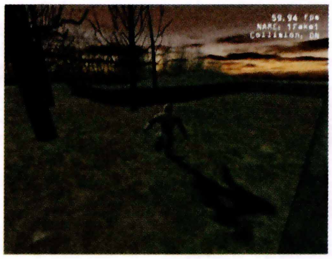
CAPCOM的人气动作游戏《魔界村》终于要推出新作了，本作距离SFC前作已经有了将近10年的时间，本次的作品从画面上看采用了全3D的场景和人物。不过目前公布的画面还是非常初级的开发画面，上面还有开发的数据。游戏继承了一贯的阴暗作风，至于动作场景等特点目前还一无所知，大家就先看看这几张开发中的图片解解馋吧。

↑目前公布的游戏画面上还有开发数据，可见现在的画面有待提高。

↓不知道本作能否成为CAPCOM复兴的开端。

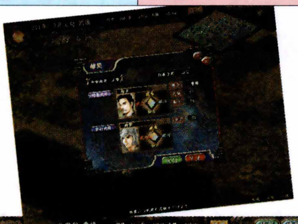


三国志 9

PS2	厂商：光荣		发售日：2003年夏
	类型：SLG	价格：未定	其他：——

对于广大的战略游戏迷来说，光荣的《三国志》系列可以说是一道大餐。如今系列第九代马上就要来了，本作最大的变化就是回归到了以前那样只能扮演君主，而且从画面上看强化了战斗中各种战术特技的运用。







复杂的政治和宏伟的战争在PS2上重新展现



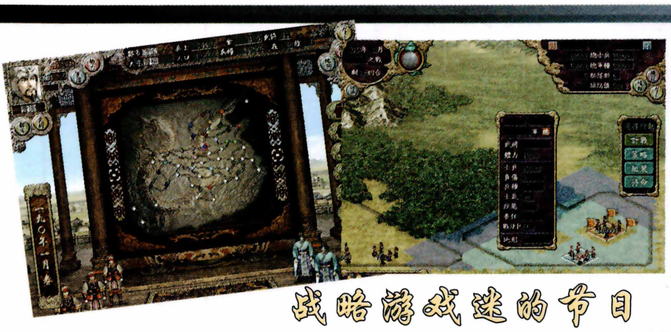

三国志8威力加强版

PS2	厂商：光荣		发售日：2003年4月3日
	类型：SLG	价格：10800日元	其他：——

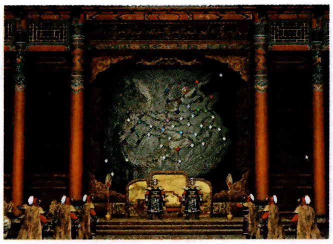


这种“威力加强版”是SLG游戏的专有名词，一般只有光荣的正统战略游戏才会推出这种换汤不换药的版本。本作与《三国志8》主要的区别在于加入了战术演练模式，并且可以任意对武将进行编辑，还有就是将结婚系统强化（可以生孩子了）。在《三国志9》即将推出之际，这种超级冷饭居然定价10800日元，也许入手这款游戏的玩家才是真正的SLG达人。

←这就是游戏的封面，购买的时候一定要认准“威力加强版”字样。



战略游戏迷的节日

星球大战·共和国的骑士

XB			
厂商：LUCAS ARTS		发售日：2003年春	
类型：ACT	价格：未定	其他：——	

和著名电影同名的游戏系列最新作，游戏的世界观和电影基本相同，但是游戏情节和电影没有直接的联系。本作融合了多种游戏类型，动作射击样样不差。游戏是典型的美版风格，喜欢《星球大战》的玩家决不能错过。





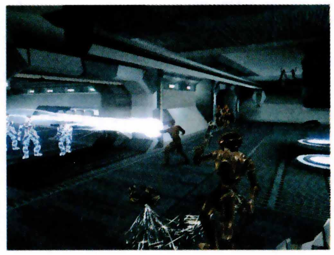






星际共和国的命运掌握在你——一个年青的战士手中



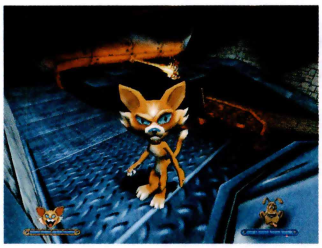


斯波伍德与埃里克

PS2			
厂商：ZEROBOARD		发售日：2003年夏	
类型：ACT	价格：未定	其他：全机种制霸	

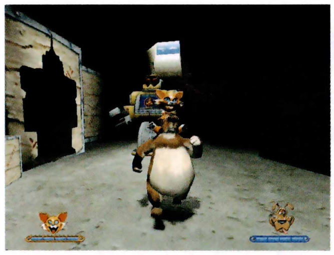
一款充满卡通风格的动作游戏，和前一段发售的《怪盗史莱库巴》画面风格很相似，人物是典型的美国卡通角色。《怪盗史莱库巴》的销量并不是很理想，不知道这款动作游戏在日本的命运如何，看来动作游戏的复兴不是一天两天的事情。







↓这个胖胖的家伙就是主角之一









↑这个长得像香蕉皮的是敌方角色

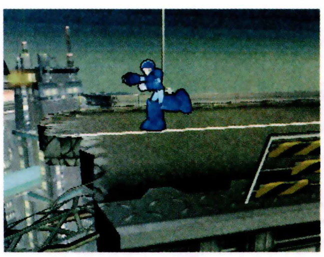
洛克人X7

PS2			
厂商：CAPCOM		发售日：2003年夏	
类型：ACT	价格：未定	其他：——	

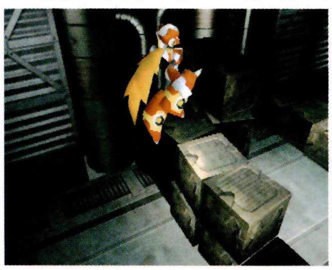
洛克人X系列是CAPCOM的王牌动作游戏，本系列一向以高难度著称，前几作都是2D画面，本作首次实现3D化。以前的洛克人作品中，只有《洛克人DASH》的几部作品是全3D的画面，不过反响很一般。这次的《洛克人X7》从画面上看和前一段时间发售的《龙战士5》画面非常相似，都是使用平面人物的设计加上立体背景。本作很显然是要确立新的洛克人游戏的标准，那就让我们期待她的发售吧。

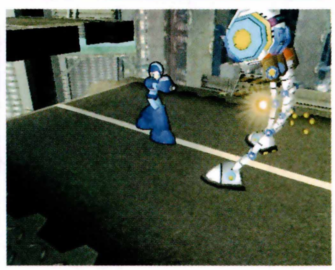












忍者龙剑传

XB

厂商：TECMO	发售日：2003年夏	
类型：ACT	价格：未定	其他：——

TECMO的《忍者龙剑传》沉寂了很长时间后终于又放出了新的图片。从图片上看，画面与SEGA的《超级忍》风格大不相同，TECMO的敌人设定总显得比较单调，和《阿尔格斯战士》一样都是一些肉虫子之类的怪物。





忍者冒险 再度展开







合金弹头3

PS2

厂商：PLAYMORE	发售日：2003年4月24日	
类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

2000年就在街机上登场的《合金弹头3》直到现在才移植到PS2主机上，目前街机上4代已经被玩烂，前几期杂志中也登出了K1达人的究极攻略。我真的想不清楚这款移植作品的推出有何意义，一块用了十来年的基板现在还想赚钱？SNK倒闭真是活该！





我们熟悉的角色









又要回来啦！

荣誉勋章・日出

PS2

厂商：EA	发售日：2003年春	
类型：FPS	价格：未定	其他：——

在美国创下了140万销售佳绩的《荣誉勋章・前线》现在要推出新作了，本系列可以说是二战题材游戏中的极品。本次的作品仍然要在PS2上推出，MASCAR前一段已经玩过了PC版的新作，这次的《日出》很有可能是PC的强化版本，强烈希望本作能够做到日美版同时发售，这样本人就可以入手正版，在家中体验那残酷的战争场面，缅怀诸位革命先烈，强烈期待推出。

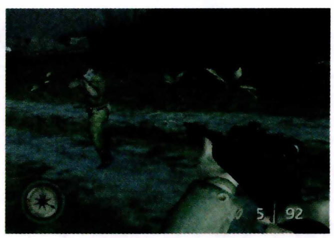






体验真实的战场生活







经典武器装备全登场





RPG幻想辞典
玄幻的RPG世界观
怪物指南 东洋篇

上期的“长足”和“阿修罗”是否给大家留下了深刻印象呢。毕竟是相当有名的妖怪啊，不知道我这样介绍会不会招来神怪们的怨恨，不过在没有见到它们之前还是继续为大家介绍本期的主打“淘红豆”和“清油”吧，南无阿弥陀佛。

特征：

深夜，在河水中淘着红豆，发出“查拉查拉”声音的妖怪。有时也会发出“淘红豆罗、吃人罗”的声音，听到后如果鲁莽的上前一探究竟，就会落入水中被吃掉。淘红豆大多数时候是老头儿的形象，有时也会是老太婆，也有听到声音靠近后却看不到人的说法。总之，出现的方式很多。

名解：

也有洗红豆、红豆沙拉沙拉的叫法，无论哪个名字都是表现其发出的声音。此外，在有些地方也叫作红豆婆、淘红豆婆婆、淘米婆等。有意思的是，这个妖怪的名字虽然众多，但各地对其行动、出现时发出的声音等等的描述都大致相仿。另外，也有淘红豆其实是鼬、貉、蛤蟆或是荒神化身而来的说法。

登场游戏说明：

虽然不能说是无害的怪物，但至今未见在RPG中登场的例子，大概是因为其行动是完全被动性的关系吧。但是，在动作游戏《奇奇怪界》系列中，在第一关登场的BOSS是以装在篮中的红豆为武器的，从广义上来说，这个形象还是比较接近于传说中的淘红豆的。

起源：

最早是发出原因不明怪声的妖怪，为什么后来变成发出淘洗红豆的声音也没有一种准确的说法。包括关东、四国、九州在内的日本全国范围内都有此妖怪的传说，可算是广为人知的妖怪。出现的时间和地点大多与特定的日期有关，而并非随时随地出现。此外，还有种叫做称红豆的妖怪，虽然名字与淘红豆相似，但其实是凭依在人家里造成危害的妖怪，与淘红豆没有什么关系。

［小豆磨ぎ］淘红豆
分类：妖怪





［油すまし］清油
分类：妖怪

特征：

流传于九州天草岛的妖怪，会突然出现在路中间向人搭话，除此以外几乎没有什么妖怪的特征了。现在大多是基于水木茂所创作的栗子般的脑袋、穿着蓑衣拄着拐杖的形象。有趣的是，在电影《妖怪大战争》中九州出身的清油却操着一口关西腔，对日本的妖怪进行汇总的介绍。

名解：

清油，或叫做“澄油”，其中的“清”字含义不明，其它名字中带“油”字的妖怪也各不相同。新泻县传说中的“请油”，会在人们浪费家里的油时出现，喊着“请油！（把油还来）”。而叫做“油和尚”的怪物，是出现在野外的火怪，仔细看的话会在火中看到僧侣的形象。此外，还有舔食油的“油赤子（婴儿）”、据说是偷油人鬼魂的火怪“油返”等等。

登场游戏说明：

·ONI系列：在系列的各作中均有登场，图形上也用的是完全相同的像孩子般大哭的老头儿的形象。由于无法克服的内存限制问题，很多有名的外在特征没有得到体现，比如清油身上挂着的油瓶等等。可惜能如此忠实表现的RPG目前还未见到。顺带一提的是，油和尚也曾在《天外魔境》系列中登场。

起源：

据说出没于九州天草岛名叫草隅越的山道上。明治时代，一个带着孙子的老婆婆在路过这条山道时，想起此事后正对孙子说“从前这里曾有提着油瓶的清油出现”时，只听有人说“现在也会出现啊”，清油就突然出现了。另外一个类似的怪谈是，在天草岛的另一条山道上，有两个男人正在谈论“从前曾经有只鲜血淋淋的人手落在路上”时，只听一声“现在也有——！”，一只人手就从山坡上滚了下来。此外，也有不是人手而是人头的说法。

有看又有听点心实惠又可口

~~原价10元~~
特价8.8元
4月7日发行
现已接受邮购！





这次B盘的《恶魔与天使音乐CD》收录了为国内广大玩家所熟悉的KONAMI经典游戏《恶魔城·月下夜想曲》及《心跳回忆》系列近二十首人气度极高的游戏金曲，让你陶醉在“恶魔”与“天使”的优美旋律中，热爱游戏音乐的FANS们可不容错过这张CD哦！



2003年“点心”8.8元VCD+CD双光盘超值风暴强袭!!



电玩新势力VOL.15
任天堂全明星交响CD
优美恢宏的华彩乐章
曲曲经典都是你所熟悉的



电玩新势力VOL.16
总帅高达经典名曲收藏
高达名曲一网打尽
热血震撼百听不厌



电玩新势力VOL.17
最终幻想1-10代交响音乐
气势磅薄规模宏大交响乐章
重温FF系列15年流金岁月



电玩新势力VOL.18
樱大战珍藏版CD
15首樱大战各代金曲全收录
绝对都是罕见的珍品！

邮购地址：北京6129信箱 发行部（请勿写私人收款） 邮编：100061 联系电话：010-64472177 邮资免取

赠光盘加彩页，还是八块四!!

让每位读者都流下口水!!

116面全彩+送16面全彩+赠电击收藏光盘=8.40元！

再贪婪，舌头也不必伸这么长!!



4月8日发行
别忘了，不后悔

ISSN 1006-5032

邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2003年第8期 总第108期
电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究

Vol.108
定价 8.4 元